№ 3 (123)
март 2010 год

виртуальные радости

Издается с января 2000 года
Выходит раз в месяц
В розницу цена свободная

ISSN 1992-7835
9 771992 783004 10003

http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com

Обзор
Aliens vs. Predator
Army of Two: The 40th Day
BioShock 2
Dante's Inferno
Darksiders: Wrath of War
Heavy Rain: The Origami Killer
MAG
Napoleon: Total War
VVVVVV

Анонс
The Witcher 2: Assassins of Kings
Red Dead Redemption
Ron Gilbert's DeathSpank

Кино
Коллекционер
Легион
Остров проклятых
Отражение
Перси Джексон и похититель молний
Соломон Кейн

Ретроспектива
Call of Duty. Бесконечная война

Дебаты
Пиастр-р-ры, пиастр-р-ры!, или Нужны ли миру пираты

Недорого и сердито
Играем с буквой "G". Игровые аксессуары от Logitech
Самый породистый ежик. Портативная игровая консоль Mega Drive Ultimate
С "ракетой" под мышкой. Игровой ноутбук MSI GT740

BIOSHOCK 2
NAPOLEON TOTAL WAR
MAG
DANTE'S INFERNO

НОВОСТИ ИЗ МИРА ИГР

Привет, читатель!

Хоть щебетания вернувшихся из теплых краев птиц еще не слышно, до появления подснежников еще довольно далеко, а вот прямо сейчас в Минске около пяти градусов ниже нуля, вот она — весна! Пускай на момент написания этих строк пока что только календарная. А конец зимы, как это обычно бывает, принес нам относительное множество хитовых проектов, часть которых мы усердно ждали уже давно. Речь о, например, перезапущенном **Aliens vs. Predator**, оказавшемся настоящим кошмаром фаната культовой серии, отличнейшем интерактивном кино **Heavy Rain**, добротном сиквеле популярного "подводного" шутера **BioShock** и весьма посредственном консольном экшене **Dante's Inferno**. Обзоры всех этих игр ты, разумеется, можешь прочитать в этом номере. Кроме перечисленных забав, попали под раздачу или были приставлены к награде в виде высокой оценки следующие штуки: ожидаемо высококлассная стратегия **Napoleon: Total War**, приличный слэшер **Darksiders: Wrath of War**, уникальный в своем роде MMOFPS для PlayStation 3 с лаконичным названием **MAG**, попавшее в категорию "так себе" продолжение боевика **Army of Two** и концептуальный платформер с концептуальным имечком **VVVVVV**.

В то же время AlexS окинул взглядом серию Call of Duty — соответствующий материал ты найдешь в рубрике "Ретроспектива", а Слава Кунцевич и Ануриель развязали спор на тему компьютерного пиратства. Ну и, как водится, это еще далеко не все.

Возможно, ты уже успел заметить, что "Виртуалка" наконец-то стала полностью цветной. Надеемся, что этому знаковому в истории газеты событию ты рад не меньше, чем весь коллектив издания. И здесь же — чуточку оправданий: так как известие о переходе газеты в "полноцвет" добралось до шеф-редактора незадолго до выхода мартовского номера, эта "реформа" пока что затронула оформление не в той мере, в какой затронет в последующих выпусках. Словом, с наступлением реальной весны мы расцветем еще больше.

Что ж, в добрый путь по страницам свежей "ВР"!

Дайджест



Ubisoft не расстанется с драконовской защитой

Мольбы честных геймеров оставлены без внимания — Ubisoft твердо намерена и дальше мучить игроков своей новой гордостью, чудо-системой защиты от пиратства, которая требует от нас постоянного подключения к интернету даже во время прохождения одиночного режима игры. Издательство уже подтвердило, что "защитная система" будет обязательно присутствовать в таких проектах, как Prince of Persia: The Forgotten Sands, Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction, Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic и Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier. Речь, к слову, идет только о PC-версиях этих игр — консольщиков новой системой защиты от пиратства Ubisoft пока мучить не собирается.

Новый Silent Hill в разработке?

По Сети прошел слух, будто бы студия Climax Group уже вовсю мастерит новую игрушку в известной хоррор-серии Silent Hill. Сейчас достоверно известно лишь одно — Climax Group делает для Konami аркадный проект Rocket Knight и еще одну, пока что не анонсированную игру. А слухи о том, что этот проект будет очередным эпизодом в серии Silent Hill, взяты из недавнего объявления студии о найме сотрудников — мол, в команду, работавшую над Silent Hill: Shattered Memories, требуется геймдизайнер для работы над крупным проектом. Причем новичок обязательно должен обладать опытом работы с Unreal Engine 3.

Вести вселенной Call of Duty

С достаточно странными заявлениями по поводу развития вселенной Call of Duty выступило издательство Activision. Текущий год компания планирует сделать "годом Call of Duty" — Infinity Ward, дескать, трудится над загружаемыми дополнениями для Modern Warfare 2, а осенью ожидается релиз новой номерной игры в серии, разработчиком которой выступает студия Treyarch. От услуг этих студий издательство вроде как пока отказываться не собирается (Infinity Ward, по крайней мере, по-прежнему является центровым разработчиком CoD), однако на все запланированные проекты двух коллективов не достаточно — посему было решено привлечь к развитию серии новые руки. Шок номер раз — очередной игрой под брендом Call of Duty в настоящее время занимается недавно образованная студия Sledgehammer Games. Анонс этой игры состоится в ближайшие несколько месяцев, однако уже сейчас известно, что данный проект будет создаваться в жанре action/adventure. На ум приходит эдакий Assassin's Creed или Uncharted с сеттингом современной, холодной, Второй мировой или еще какой-нибудь войны. Вид от третьего лица и бесстрашный герой с замашками Джеймса Бонда — в комплекте. Впрочем, это только наши предположения, как там все будет на самом деле, станет известно только после официального анонса.

Шок номер два — Activision в настоящее время ведет переговоры с несколькими компаниями о возможном создании онлайновой Call of Duty. Причем запускать проект изначально планируется в странах Азии. Ну, и без традиционного шутерного CoD нас в 2011 тоже не оставят. По слухам, Activision поручила этот проект еще одной, уже четвертой по счету студии. Что это будет за игра — пока загадка. Modern Warfare 3 — или же что-то абсолютно новое?

Даты релизов, отсрочки, переносы

Как отрапортовала студия Bizarre Creations, гоночная игрушка Blur должна прикатить в европейские игровые магазины 28 мая текущего года. Тем самым проект составит конкуренцию гонке Split/Second, релиз которой также намечен на май месяц.

Ковбойский экшен Red Dead Redemption от студии Rockstar задерживается по дороге в магазины. Все, кто ждал игру 30 апреля, могут не беспокоиться: теперь Red Dead Redemption выйдет только 21 мая. Хотя задержка не такая большая, чтобы из-за нее сильно переживать.

Mafia 2 от того же издательства Take-Two тоже в продажу что-то не торопится. Все мы ждали новой "мафиозной" игрушки еще грядущим летом — однако теперь издательство сдвинуло сроки релиза на промежуток с 1 августа до 31 октября.

Disney наконец-то определилась с датой выхода гоночной игрушки Split/Second. В Европу этот проект обещался прикатить 21 мая. Интересно, что европейская версия поступит в продажу под названием Split/Second: Velocity.

Неоднократно откладываемая игрушка Alpha Protocol вроде бы тоже обзавелась окончательной датой релиза. В Европе долгожданная многими шпионская экшен-RPG должна появиться в продаже 28 мая. Будем надеяться, игра полностью оправдает многочисленные надежды, возлагаемые на нее геймерами.

Six Days in Fallujah еще дышит

Зря мы, выходит, волновались за судьбу Six Days in Fallujah, жесткого, почти что документального боевика о событиях иракской войны. Как сообщила Atomic Games, разработка проекта уже практически закончена. Тем не менее, осталась еще одна очень большая проблема — найти издательство, которое бы согласилось взять под крылышко такой изначально скандальный проект. Дело достаточно хлопотное, но, будем надеяться, у Atomic Games все получится и мы все-таки сможем увидеть Six Days in Fallujah в не столь отдаленном будущем в магазинах.

Лара Крофт возвращается

Кто там скучал по сильной, смелой и красивой археологине? Радуйтесь, ибо студия Crystal Dynamics сообщила о разработке новой игры про знаменитую Лару Крофт. Проект носит имя Lara Croft and the Guardian of Light. На звание серьезной номерной игры эта поделка вроде как совсем не претендует — распространяться она будет исключительно через Всемирную Сеть. Тем не менее, Crystal Dynamics интригует публику, обещая в новом проекте о приключениях мисс Крофт показать нечто совсем уж новое и неожиданное. Однако никаких подробностей о самой игре разработчики пока не разглашают.

Создатели Aliens vs. Predator довольны результатами своей игры

Босс игродельческого коллектива Rebellion в одном из недавних интервью сообщил, что разработчики вполне довольны результатами продаж Aliens vs. Predator. Повод для радости у разработчиков действительно есть — так, в Великобритании Aliens vs. Predator недавно завоевала титул самого продаваемого проекта (правда, по результатам только одной недели). В настоящее время Rebellion уже ведет переговоры с издательством SEGA о создании следующей игры в линейке Aliens vs. Predator, а также о выпуске скачиваемых дополнений к первой игре.

Medal of Honor без политики

Как известно, новая игра в серии Medal of Honor будет затрагивать весьма скользкую тему последней войны в Афганистане. В связи с этим пошли слухи, что сюжет игры, вполне возможно, будет иметь политическую подоплеку. Однако EA LA отреагировала достаточно быстро — Шон Декер, представитель студии, поведал, что политике в новой Medal of Honor места не найдется. По словам Декера, это будет просто игра об обычных солдатах, оказавшихся в самом пекле афганской войны.





Акира Ямаока готов снова работать с Silent Hill

И еще раз о Silent Hill. Знаменитый японский композитор Акира Ямаока, чьи невероятно красивые саундтреки к играм Silent Hill известны миллионам геймеров, сообщил, что не против еще раз написать музыку к какой-нибудь игре прославленной хоррор-серии. Напомним, в настоящее время Акира больше не работает с Konami — композитор перешел под крылышко Grasshopper Manufacture, где сейчас трудится над неким новым ужастиком. И тем не менее, Ямаока недавно заявил, что если Konami позовет его поработать над какой-нибудь новой игрой серии Silent Hill — он с удовольствием примет приглашение. Надо думать, его новое начальство возражать против такой самодеятельности не будет.

Rocksteady куплена Warner Bros.

Студия Rocksteady нашла новых хозяев — контрольный пакет акций талантливого коллектива, известного геймерам мира по замечательному проекту Batman: Arkham Asylum, был куплен компанией Warner Bros. Как водится, и Rocksteady, и "ворнеры" в один голос щебечут, что очень довольны заключенной сделкой. В данный момент коллектив мастерит сиквел Arkham Asylum, который должен появиться в продаже уже осенью этого года.

Уве Болл снимет очередную Bloodrayne

Неугомонному Уве Боллу без дела как-то совсем не сидится. Вместо того, чтобы забросить наконец неблагодарное режиссерское ремесло, наш немецкий друг продолжает с упорством маньяка лепить новые

Проверь свою систему!

Системные требования для Splinter Cell: Conviction

Ubisoft Shanghai огласила системные требования игры Splinter Cell: Conviction. Достаточный для более-менее комфортной игры "минимум" включает процессор Intel Core 2 Duo 1,8 ГГц или же AMD Athlon X2 64 2,4 ГГц, 1,5 гигабайта оперативной памяти для XP либо 2 гигабайта — для Vista и Windows 7, и видеокарту NVIDIA GeForce 7800 или Radeon X1800. На жестком диске под игру потребуется выделить 10 Гб. Стоит также учесть, что благодаря новой системе защиты для игры понадобится соединение с интернет на скорости не меньше 1 Мб в секунду.





Анонсы

Aliens: Colonial Marines снова в строю

Хорошие новости, бойцы! Как рапортует Gearbox Software, долгожданный многими проект Aliens: Colonial Marines снова в работе! Мы помним, что ранее студия вынуждена была приостановить все работы над этой игрой — пришлось целиком сконцентрироваться на Borderlands. Но теперь Borderlands уже давно в магазинах, и так видится, что именно Aliens: Colonial Marines станет следующей "большой" игрой от Gearbox. Хотя, наверное, в этом году нам ожидать проект в продаже все-таки не стоит — разработка новой игры про Чужих и морпехов еще очень далека от финальной стадии.

Worms are back

В не столь отдаленном будущем нас ожидает знакомство с новым проектом в серии Worms. Как заявил один из сотрудников команды Team 17, игра о разборках бравых червячков, получившая название Worms Reloaded, создается с использованием исключительно 2D-графики. Проект совершенно точно будет PC-эксклюзивом, а распространяться он будет исключительно цифровым способом, через сервис Steam. Больше подробностей об игре студия Team 17 обещает обнародовать в самое ближайшее время.

The Witness — новый проект от автора Braid

The Witness — такое имя носит новая игра от Джонатана Блоу, известного на весь мир благодаря состряпанной им полуказуальной забаве Braid. Пока сведения о новой игре Блоу весьма обрывочны. Из игровых локаций разработчик называет Планетарий, Студию Скульптора, Главный док и Лабиринт, сооруженный из живой изгороди. Кроме того, обещан и дом, окруженный силовым полем. Джонатан Блоу также гарантирует нам много загадок и вопросов по мере прохождения игры — очевидно, и на этот раз нам покажут очень необычный проект. The Witness делается для нескольких разных игровых платформ, ждать премьеры игры в продаже придется аж до 2011 года.

Онлайновый футуризм

Соскучились по массовым перестрелкам в футуристических декорациях? В таком случае можем вас обрадовать: Ignition Entertainment и Zombie Studios объявили миру о разработке проекта Blacklight: Tango Down, ориентированного на онлайновые баталии. Перестрелки развернутся на фоне хмурых городских пейзажей, также обещаны RPG-элементы ("прокачка" оружия и возможностей персонажей), несколько уникальных режимов битвы наряду с более традиционными Deathmatch и Control Point. Игра собирается на движке Unreal Engine 3. Blacklight: Tango Down будет распространяться исключительно цифровым способом, релиз игры намечен на лето этого года на PlayStation 3, PC и Xbox 360.

Дополнения для Tropico 3 и Divinity 2

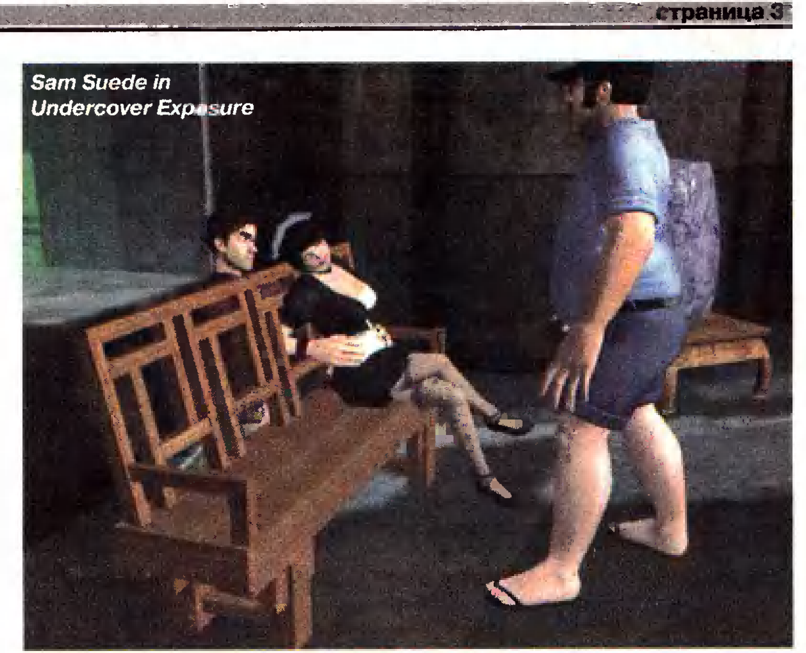
Бальзам на душу маленьких, но гордых диктаторов — Kalypso Media поведала о разработке дополнения Tropico 3: Absolute Power. В оригинальную Tropico 3 вместе с новым адд-оном приедет социальная группа "лоялистов" — это такие радикальные фанаты действующего главы государства, выступающие за отмену выборов. Кроме того, в игре появятся новые указы, постройки и достопримечательности, а также многое другое. В продаже Absolute Power появится этим летом. Учтите, чтобы опробовать дополнение, обязательно понадобится диск с оригинальной Tropico 3.

Еще один адд-он был анонсирован студией Larian и издательством dtp Entertainment. Дополнение Divinity 2: Flames of Vengeance, как не трудно догадаться, притащит в игру Divinity 2: Ego Draconis несколько новинок — тут и свеженькие территории, и новые сюжетные миссии, а также прочая мишура в виде дополнительных заклинаний, квестов и навыков, плюс подрихтованные графика, искусственный интеллект и боевая система. В продаже Flames of Vengeance ожидается в сентябре этого года.

Комедийный боевик от Icarus Studios

Коллективы Apogee Software (издатель) и Icarus Studios (разработчик) рассказали о проекте Sam Suede in Undercover Exposure, который сейчас создается силами Icarus Studios. Ожидается, что на выходе получится приключенческий экшен с весьма ярко выраженной комедийной составляющей. Интересно, что над игрой Sam Suede: Undercover Exposure еще в 2006 году работал Эл Лоу (Leisure Suit Larry), однако данный проект заглох после закрытия студии Эла Лоу. Но, как видим, теперь у Sam Suede in Undercover снова есть шансы попасть в магазины.





Sam Suede in Undercover Exposure



Симы на работе

Electronic Arts рассказала о разработке нового дополнения для популярного "жизнесима" The Sims 3. Адд-он под названием The Sims 3: Ambitions будет целиком и полностью посвящен трудовым будням виртуальных человечков. Мы сможем увидеть подопечных на рабочем месте в должностях пожарных и частных детективов, врачей и архитекторов, стилистов и даже охотников за привидениями. Кто-то из симов сможет поменять внешний вид города и горожан, кто-то — просто развлечь игрока забавными приключениями на работе. Релиз дополнения ожидается в июне, для запуска обязательно потребуется диск с оригинальной игрой.

Test Drive Unlimited 2 анонсирована официально

Наконец-то состоялся официальный анонс очередной игры в гоночной серии Test Drive Unlimited. Ожидается, что изюминкой Test Drive Unlimited 2 станет большой открытый игровой мир, получивший название Massively Open Online Racing, — огромная площадка для выяснения отношений гонщиков со всего света. Также игрокам обещано очень реалистичное поведение машин на трассе, смена времени суток и погоды, кастомизация железных друзей плюс реалистичная система повреждений. Релиз Test Drive Unlimited 2 ожидается осенью этого года на PC и консолях.

Subversion в подробностях

Студия Introversion Software поделилась с широкой общественностью щепоткой интересных сведений относительно проекта Subversion. Как утверждают разработчики, в Subversion под руководством игрока попадет некий хакер, работающий в связке с агентами, которым нужно пробраться на секретный объект. Выключение камер, взлом компьютеров и прочие подобные обязанности как раз и лежат на узких плечах нашего героя. Если же что-то сорвется, хакеру придется вытаскивать агентов из передряги, прокладывая безопасный путь через территорию объекта. До релиза игры еще далеко, разработка Subversion пока даже не вышла из ранней стадии.

AlexS



Test Drive Unlimited 2



Системные требования Just Cause 2

Большое разочарование для многих геймеров-ретроградов припасли разработчики Just Cause 2 — игрушка, как выяснилось, совершенно не будет поддерживать Windows XP и DirectX 9.0. Для запуска как минимум понадобятся Windows Vista и DirectX 10. Остальные запросы Just Cause 2 тоже весьма и весьма впечатляют. Для игры на минимальных настройках вам понадобятся процессор AMD Athlon 64 X2 4200 либо Intel Pentium D 3 ГГц, видеокарта NVIDIA GeForce 8800 Series либо ATI Radeon HD 2600 Pro с 256 Мб памяти, 2 Гб оперативки и интернет-соединение для активации игры. Рекомендуемые же требования включают процессор Intel Core 2 Duo 2,6 ГГц либо AMD Phenom X3 2.4 ГГц, видеокарту NVIDIA GeForce GTS 250 либо ATI Radeon HD 5750 с 512 Мб памяти, 3 Гб оперативной памяти плюс, опять же, интернет-соединение для активации игры. На жестком диске проект займет 10 Гб. Анонсирована также поддержка геймпада для Xbox 360. Сама Just Cause 2 должна появиться в европейских магазинах 26 марта.

КОНСОЛЬНЫЕ НОВОСТИ



Дата релиза для Alan Wake

Microsoft наконец-то определилась с точной датой выхода очень интересного долгостроя **Alan Wake** (Xbox 360). До европейских торговых лавок игрушка доберется 21 мая 2010 года. Помимо обычного издания игры в продаже появится и "коллекционка" — в не войдут диск с самой игрой в специальном DVD-боксе, CD с саундтреком, книжка The Alan Wake Files, написанная самим Аланом, код доступа к первому DLC для игры и несколько приятных мелочей для сети Xbox Live. В самой игре обладателям коллекционной версии будет доступен особый режим прохождения, с аудиокомментариями и подсказками от разработчиков.

Mistwalker делает jRPG для Nintendo Wii

Хиронобу Сакагути, "отец" игровой серии Final Fantasy, и подконтрольная ему студия Mistwalker в настоящее время работают над jRPG **The Last Story** для Nintendo Wii. Дата выхода проекта пока не называется, скриншотов и трейлеров не видать — как-то не густо информации для официального анонса. Однако сам Сакагути в своем блоге обмолвился, что разработка The Last Story уже вошла в финальную стадию.

Соник снова с нами!

Sega в феврале официально представила широкой общественности игрушку **Sonic the Hedgehog 4: Episode 1** (PS3, Xbox 360, Nintendo Wii). Интересно, что одной из основных особенностей проекта является двухмерная перспектива — это при том, что сама игра на самом деле трехмерная. Очевидно, Sega жаждет вернуться к временам прежней популярности веселого ежика. Помимо "верности традициям", Sonic the Hedgehog 4 может похвастаться сториайлном, который продолжает основной сюжет игровой линейки, а Episode 1 в названии недвусмысленно намекает, что на одной новой игре приключения знаменитого ежика Соника не закончатся. Распространяться Sonic the Hedgehog 4: Episode 1 будет исключительно цифровым способом, через сервисы Xbox Live Arcade, PlayStation Network и WiiWare. Ознакомиться с новыми приключениями Соника можно будет уже грядущим летом.

L.A. Noire в подробностях

Обладатели Xbox 360, время вытирать с лица горькие слезы — стильный экшен **L.A. Noire** от команды Team Bondi все-таки заглянет и на вашу платформу. Ранее история о полицейских и бандитах конца 40-х годов позиционировалась как PS3-эксклюзив, но теперь Rockstar решила внести лучик света и в жизнь обладателей консоли от Microsoft. Что ж, спасибо "рокстаровцам" огромное — для полного счастья осталось дождаться еще анонса PC-версии проекта. Ну, и хотя бы ориентировочную дату релиза узнать тоже не помешало бы. Хотя по Сети ходят настойчивые слухи, согласно которым мы увидим L.A. Noire в продаже уже в сентябре этого года.

А вот о самой игре мы уже знаем достаточно много — спасибо февральскому Game Informer. Действие стильного нуарного экшена развернется в Лос-Анджелесе в 1947 году (игровой мир открытый, так что слишком короткого сюжетного "поводка" можно не опасаться). Игрокам придется вжиться в шкуру полицейского по имени Коул Фелпс (парень, между прочим, ветеран войны, а еще имеет свои жуткие скелеты в шкафу) и раскрыть самые ужасные преступления каменных джунглей. Мы начнем службу в качестве простого патрульного, затем поработаем в полиции нравов и в отделе убийств.

Разработчики обещают очень сложные, запутанные и жестокие преступления, расследование которых целиком ляжет на плечи игрока. Собирать улики придется самостоятельно, изучать и рассматривать их тоже нужно будет своими глазками. Кроме того, придется допрашивать свидетелей, причем методы ведения допроса будут выбирать сами игроки, определяя подходящую для своего подопечного фразу из нескольких предложенных вариантов. А еще очень большое значение имеет мимика допрашиваемого — внимательно следя за выражением лица свидетеля, игроки смогут поймать его на лжи. Обязательно будут в игре и экшен-сцены, однако с боевой системой L.A. Noire разработчики общественность пока не познакомили.

Xbox прощается

Производство приставки **Xbox** от Microsoft уже давно прекращено, а совсем скоро консоль будет официально "похоронена". 15 апреля для всех обладателей этой почтенной приставки будет закрыт доступ к сервисам Xbox Live. Также доступ к Live будет закрыт и обладателям игр, распространявшихся на Xbox 360 в рамках проекта Xbox Originals. Как утверждает сама Microsoft, решение закрыть Xbox Live для обладателей первой Xbox продиктовано современными реалиями — в работу сети в настоящее время вносятся изменения, которые делают невозможной поддержку сервисом старенькой приставки.

Рок-зомби

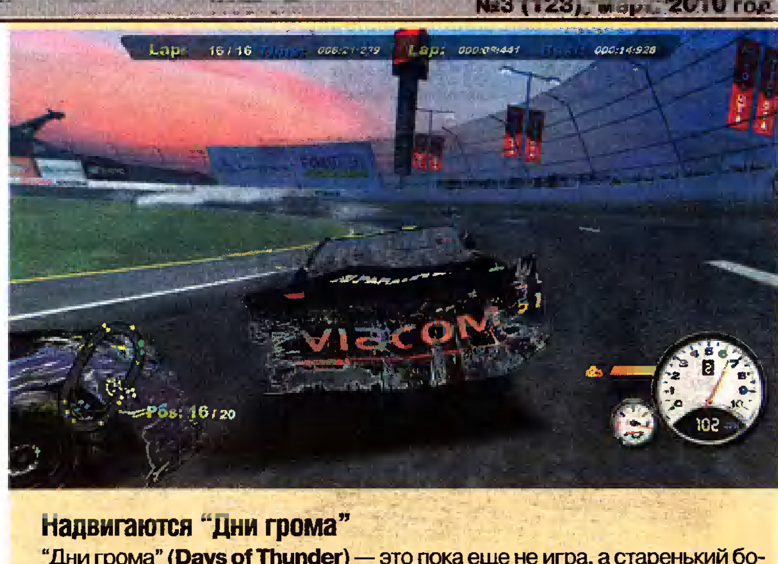
Зомби нынче в моде — это знают абсолютно все. Живые мертвецы уже пролезли в шутеры и стратегии, потихоньку пробираются в автосимуляторы, а совсем скоро начнут осваивать и территорию "музыкальных" игрушек. Игродельческий коллектив Epicenter уже занялся разработкой проекта **Rock the Dead**, в котором бороться с ордами живых мертвецов придется с помощью контроллера-гитары. Все проще простого, сыграли заданную мелодию — истребили наступающих зомби. Rock the Dead создается для Nintendo Wii, релиз игры ожидается этим летом.

Disney ставит на консоли от Nintendo

Компания Disney Interactive официально заявила, что собирается заняться пересмотром своей политики в индустрии электронных развлечений. Сейчас многим большим издательствам нелегко, и каждое старается удержаться на плаву по-своему. Disney намеревается сделать ставку на консоли **Nintendo Wii** и **Nintendo DS**. Disney, конечно же, не откажется совсем от производства игр для приставок PlayStation 3 и Xbox 360, просто станет более тщательно отбирать проекты для этих консолей. В флагманы же теперь официально выходят Wii и DS.

Вести вселенной Final Fantasy

Щепоткой интересных новостей из мира **Final Fantasy** в феврале поделился Йошинори Китасэ, продюсер игры Final Fantasy XIII (PlayStation 3, Xbox 360). Во-первых, продюсер заявил, что о DLC к FFXIII можно даже не мечтать — мол, игра и без всяких дополнений вполне себе хороша. Во-вторых, по словам Йошинори, разработка Final Fantasy Versus XIII (PS3) в настоящее время продолжается полным ходом. Причем в работе теперь задействованы новые силы — речь идет о тех разработчиках, у которых развязались руки после релиза FFXIII. Однако дату выхода Versus XIII Йошинори благоразумно уточнять не стал. Мировой же релиз Final Fantasy XIII ожидается 9 мая (однако в Японии игра уже вовсю продается).



Надвигаются "Дни грома"

"Дни грома" **(Days of Thunder)** — это пока еще не игра, а старенький боевик 1990 года с Томом Крузом и Николь Кидман в главных ролях. Однако и игра по мотивам Days of Thunder не за горами — Paramount Digital Entertainment официально объявила о начале разработки автомобильно-гоночного проекта с таким же названием для PlayStation 3 и Xbox 360. Из "плюшек" обещаны разнообразные красивые машинки, добротная физическая модель и мультиплеер на двенадцать виртуальных гонщиков. Однако премьеры Days of Thunder ждать придется долго — ранее начала следующего года игра в продаже никак не появится.



ModNation Racers для PSP

Sony намерена портировать проект **ModNation Racers**, изначально создававшийся для PlayStation 3, на карманную консоль PSP. Как заверяют представители компании, ущемлять в правах любителей PlayStation Portable они не намерены — их версия не уступит "главной" ModNation Racers ни в чем, кроме, само собой, графики. В режиме одиночного прохождения игроку придется выяснять отношения на треке не только с рядовыми гонщиками, но и с крутыми "боссами". Помимо синглровых скоростных заездов в игру включен специальный редактор, позволяющий перекраивать гоночные треки как того душа пожелает. Предусмотрен и мультиплеер на семь игроков. Релиз ModNation Racers на PS3 и PSP ожидается весной этого года.



Новое имя для "гладиаторов"

Брутальный файтинг Gladiator A.D. (Nintendo Wii) в феврале официально сменил имя — теперь игру предлагается называть **Tournament of Legends**. Как отрапортовала студия-разработчик, смена названия напрямую связана с изменением концепции игры — если ранее проект был ориентирован на гладиаторские бои воинов-людей, то теперь задумано подключить к мордобою еще и различных древнегреческих мифических существ. Издавать игру берется SEGA, релиз намечается на 18 мая.

SEGA представляет новую консоль



Вряд ли новый проект от SEGA сможет составить конкуренцию современным приставочным монстрам, но свою аудиторию эта консоль наверняка найдет. Релиз приставки под названием **SEGA Zone** в Великобритании намечен на лето этого года. В комплект поставки, помимо собственно консоли, входят аж пять десятков игр (двадцать проектов будут портированы с SEGA Genesis, еще тридцать — совершенно новые игры). Кроме того, приставка комплектуется еще и двумя сенсорными контроллерами. И за все это счастье понадобится выложить всего-то $70.



Дата релиза для Dead to Rights: Retribution

Namco Bandai официально анонсировала дату выхода **Dead to Rights: Retribution** — экшена для приставок Xbox 360 и PlayStation 3. Проект, повествующий о новых приключениях полицейского Джека Слейтера и его пса Шэдоу появится на полках европейских магазинов 16 апреля. Напомним, что проект является перезапуском серии Dead to Rights, однако основа геймплея останется прежней — многочисленные рукопашные схватки и стрельба снова входят в комплект поставки.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



Новая видеокарта от MSI

MSI решила пополнить свой ассортимент графических карт и представила широкой общественности свеженькую видеокарту **R5770 HAWK**. Разработчики определили видеокарту в категорию Military Class — это подразумевает, что при ее создании использовались только высококачественные компоненты. Итак, чем же может похвалиться новинка от MSI? Прежде всего, частота работы ядра составляет 875 МГц, а сама видеокарта оснащена 1 Гб 128-битной памяти DDR5 и кулером Twin Frozr II. Для подключения к компьютеру имеются порты DVI, HDMI и DisplayPort. В продаже R5770 HAWK будет распространяться по цене в 165 евро (учтите, стоимость ориентировочная).

Оптическая мышь Defender Flagman 110 приехала в Беларусь

До наших палестин наконец-то добралась мышка **Defender Flagman 110**. Этот грызун обладает разрешением 800 dpi, которое позволяет уверенно работать на большом мониторе и в графических приложениях. Мышка также оснащена колесом прокрутки и двумя клавишами, в ней предусмотрен PS/2 интерфейс, а кроме того, ее покрытие предотвращает выскальзывание из рук пользователя.



Defender Flagman 110 уже доступна в продаже.

Технология VisionPlay для PC-платформы

Кто сказал, что система кинетического управления Project Natal будет доступна только владельцам Xbox 360? Гоните от себя такую мысль, ведь добряки из Trendy Entertainment в настоящее время как раз озабочены созданием технологии **VisionPlay** для PC. По сути, это тот же Project Natal — камера для отслеживания движений игрока, во всяком случае, на месте. Ну а далее движения будут захватываться и переноситься в виртуальный мир. Уже известно, что, в лучших традициях Nintendo Wii, первой игрой для VisionPlay станет симулятор тенниса под названием VisionTennis. В дальнейшем, если новая система хорошо себя зарекомендует, появятся и другие проекты. И если все пойдет успешно, благодаря VisionPlay PC сделает еще один большой шаг в направлении сближения с консолями — не знаем, хорошо это или плохо.



Обновление в серии Toxic от Sapphire

Серия видеокарт Toxic компании Sapphire пополнилась новой моделью, созданной на основе старого ускорителя ATI Radeon HD 5850. Основная изюминка новой видеокарты — совершенно новая система охлаждения, основанная на испарительной камере. Как уверяет Sapphire, тактовые частоты графического процессора и памяти новой видеокарты составляют 765 и 4500 МГц соответственно, объем памяти GDDR5 — до 1 Гб. Видеокарта также обладает 1440 потоковыми процессорами и 256-битной шиной памяти, а кроме того, оснащена поддержкой DirectX11. При этом цена на видеокарту **Radeon HD 5850 Toxic** с новой системой охлаждения осталась прежней — 360 долларов.

Logitech анонсировала Logitech Wireless Desktop MK710

Logitech представила в феврале комплект **Logitech Wireless Desktop MK710**, куда входят мышь и клавиатура. Одной из главных особенностей новинки является продолжительность работы ее батареек, которая составляет до трех лет для обоих устройств. Девайс также может похвалиться приемником Logitech Unifying, удобными клавишами, которые выполнены по технологии Logitech Incurve keys, и режимом сверхбыстрой прокрутки.

Приемник Logitech Unifying запросто умещается в гнезде ноутбука и не выпадает при перемещении. Однако этот малыш в одиночку поддерживает до шести Unifying-совместимых устройств Logitech — клавиатур и мышей. Лазерная мышь, также входящая в комплект, уверенно работает на различных поверхностях, обеспечивая высокую точность управления.

Ожидается, что новый комплект от Logitech должен прийтись по вкусу заядлым геймерам.

"Космический" ноутбук с двумя экранами

gScreen представила девайс по имени **Spacebook**, укомплектованный аж двумя 17,3-дюймовыми панелями с LED-подсветкой. Из других характеристик — видеокарта GeForce GTS 150M с 1 Гб памяти, процессор Core i7-620M, 4 Гб оперативной памяти и жесткий диск объ-



емом в 500 Гб. Как сами видите, этот "двухэкранник" нельзя назвать геймерской моделью, но, если не зарываться, для работы с некоторыми современными виртуальными развлечениями его характеристики вполне подходят. Правда, когда именно Spacebook появится в магазинах, пока неизвестно.

До Беларуси добралась клавиатура Defender Episode 950

Defender отчиталась о появлении на белорусском рынке проводной слим-клавиатуры **Defender Episode 950**. Особенности новинки — классический минималистский дизайн, легкость и компактность, а также ультратонкая конструкция. Defender Episode 950 оснащена также встроенной подставкой под запястья, которая помогает пользователю избежать усталости рук при долгой работе.

Еще одна изюминка нового девайса — аж шесть дополнительных горячих клавиш для быстрого доступа к офисным приложениям, которые расположены в одном ряду с функциональными. Благодаря своему серебристому покрытию они отлично видны на черном корпусе клавиатуры. Также клавиатура оснащена USB-интерфейсом для подключения к компьютеру.

Unreal Engine 4 не по зубам консолям

Да, новый движок, над которым сейчас трудится Epic Games, консоли наверняка не потянут. Об этом в одном из недавних выступлений рассказал Марк Рейн, возглавляющий студию Epic Games. Как заявил Рейн, движок делается для многоядерных процессоров, и топовые современные консоли, такие как PlayStation 3 и Xbox 360, могут даже не мечтать потянуть новый "моторчик" — силенок просто не хватит. Более того, возможно, **Unreal Engine 4** будет не по зубам и приставкам следующего поколения — такова суровая правда жизни.

MSI представила новый игровой ноутбук

MSI GT660 — такое имя получил новый ноутбук от MSI, ориентированный специально на геймеров. Полные технические характеристики свеженького геймерского ноута



MSI пока не обнародовала, однако уже известно, что новинка обладает четырехъядерным процессором Intel Core i7, видеокартой NVIDIA GeForce GTX 285M, а кроме того, оснащена несколькими портами USB 3.0. Цена на MSI GT660 пока держится в секрете.

Грызун CyberSnipa Silencer от Flexiglow

Компания Flexiglow представила на российском рынке геймерскую мышь **CyberSnipa Silencer**. В достоинствах новинки — продуманный дизайн, благодаря которому мышь щеголяет корпусом со сменными правыми панелями. По задумке разработчиков, это позволяет наиболее оптимально приспособить мышку под использование в различных игровых проектах — одни панели прекрасно подойдут для шутеров, другие — для пошаговых стратегий. Вес CyberSnipa Silencer можно регулировать с помощью специальных гирек — их в комплекте поставки предусмотрено шесть штук, каждая весит 4,9 г. На корпусе грызуна насчитывается девять программируемых клавиш, которые можно настроить по семи предложенным профилям, плюс, само собой, имеется и колесо прокрутки. Для игры в темное время суток предусмотрены светодиоды, встроенные в передней части мыши. Чувствительность оптического сенсора грызуна можно настраивать в диапазоне от 100 dpi до 5000 dpi — предусмотрено четыре уровня чувствительности, которые дозволяется изменять "на лету".



SideWinder X4 — новая игровая клавиатура от Microsoft

Microsoft в феврале продемонстрировала новую игровую клавиатуру. Девайс, получивший имя **SideWinder X4**, создавался силами Microsoft Applied Sciences и Microsoft Entertainment & Devices Division. Чем же может порадовать геймеров данная клавиатура?

Во-первых, девайс-новичок обладает поддержкой технологии anti-ghost, позволяющей ему отзываться на одновременное нажатие нескольких клавиш. Шутка ли, количество одновременно зажатых кнопок может насчитывать 26 штук! Сделано это для того, чтобы облегчить жизнь геймеров во время игры в такие сложные проекты, как, например, современные файтинги — с новой клавиатурой будет намного легче выстукивать сложные комбинации кнопок. Кроме того, клавиатура способна записывать макросы — последовательные нажатия нескольких клавиш, которые затем активируются в игре всего одной кнопкой. И разработчики постарались максимально увеличить скорость отклика клавиатуры на движения пальцев пользователей — в результате SideWinder X4 на сегодняшний день гордо носит имя одной из самых быстрых клавиатур. Похоже, времена, когда в файтингах господствовали только геймпады, начинают уходить в прошлое.



Во-вторых, предусмотрена возможность сохранения на клавиатуре сразу нескольких игровых профилей, чтобы легче было настраивать девайс под себя.

В-третьих, присутствует и такая полезная функция, как подсветка клавиш, причем свет можно также менять по своему усмотрению. В общем, ожидается не клавиатура, а просто загляденье.

Стоит эта умница-красавица не так уж и дорого — 60 долларов, а в продаже она должна появиться уже в марте.

AlexS

НАША ПОЧТА

Привет!

В последние тридцать дней ко мне пришло много писем, за что я вам очень благодарен. Кое-что даже смог оставить про запас.

Не раз в письмах находил любопытные советы и предположения, вроде "мое письмо вы все равно не опубликуете" или даже "лучший способ избежать критики — не печатать ее". Из этих слов понимаю: в письме была как раз критика.

Понятно, что авторы этих строк избавляются от критики именно таким образом — игнорируют. Но я как-то больше привык отвечать, в тайне надеясь, что подобных "заманчивых предложений" станет от этого поменьше.

Результат, однако, противоположный: слова "вы, конечно, не напечатаете это письмо" плавно превращаются в заклинание, с помощью которого некоторые господа пытаются протолкнуть на страницы газеты совсем уж непонятно что. Вроде такого:

...Что это за качество собственными заслугами — вот наш бывший корреспондент пишет для "Игромании"? Значит, не создали условия, не обеспечили достойной зарплатой и простором для творчества. [...] И что это за желание уязвить или составить конкуренцию "Игромании"? Как может газета конкурировать с журналом? Это все равно, что бой профессионального прикаченного и напичканного стероидами боксера и любителя.

Неужели больше не к чему было придраться и пришлось придумывать упрек на ровном месте? Мало, мало, значит, поводов для критики даем. Нужно хуже работать! =)

На самом деле нашу газету было в чем упрекнуть даже в лучшие годы. Что уж говорить про день сегодняшний, когда наша команда получает добрые и скверные новости почти каждый день.

Я в самом деле не считаю, что на "самочувствие" газеты повлияет пара сдержанных фраз об "Игромании" и тем более сухие факты из биографии наших авторов. И вроде бы можно отправить письмо в архив, но в конце читаю непременное:

Понимаю, что после всего написанного, попасть в публикацию газеты, в "Нашу почту" шансов мало: лучший способ отбиться — не слушать критику в свой адрес. Но вам же рейтинги нужны и денежки. Разместите, пожалуйста — посмотрим, что по этому поводу скажут другие читатели, нет лучшего способа пиара, чем скандал.

"Троллинг" — весьма низкосортный пиар, а мнения читателей — это в первую очередь способ контроля качества нашей работы. Это, конечно, не значит, что нам не интересны ваши замечания. Наоборот: чем больше, тем лучше, и каждое ваше письмо читает вся редакция. Просто не вся критика попадет в "Нашу почту".

А вот совсем уж грустный пример критики (оригинальное правописание сохранено):

Я говорю о статье Anuriel'а опубликованную на сайте и, видимо, в номере газеты такжея, да я не купил этот номер газеты и тем не менее все равно выскажу свое мнение.

Как-то дальше читать не хочется: из числа опечаток и ошибок ясно, что сам автор не осилил перечитать собственное сочинение. Тем более что ему жалко заплатить за газету или хотя бы уточнить на сайте, за какую именно газету он не заплатил.

Пожалуй, хватит о грустном. Давайте о веселом, о письмах, которые задели-таки почтальона за живое.

По ним сейчас и пробежимся.



[Георгий aka DunJloMaT]

Здравствуйте, уважаемая редакция "Виртуальных радостей", в том числе Anuriel.

Здравствуйте.

Пишу вам впервые, хотя газету читаю с первых номеров. А написать меня заставила несправедливая оценка в последнем номере. Речь идет о так называемой игре "аион" (да-да, именно с маленькой буквы, ибо название с большой буквы она не заслужила).

Но сначала хочу поблагодарить Славу Кунцевича за открытие читателям правды про эту "игру" и частичной правды про ММОРПГ в целом. Как уже всем известно (но многим все еще непонятно), многие ММОРПГ в последнее время — всего лишь очередной клон всего лишь очередной ММОРПГ. Изначально из ММОРПГЮ, конечно же, существовали только Lineage 2 и World of Warcraft (мелочи не в счет, я имел в виду глобальные ММОРПГ).

Но в связи с... атрофированием что ли... гениальности у игроделов в последнее время пошло банальное клонирование ММОРПГ. Началось всё, конечно же, с корейских ММОРПГ. Вообще, корейцы — самая игролюбивая раса. И это их и дар, и проклятие. "Игровой вирус ММОРПГ" начал свое шествование именно из Кореи. Иммунитет к нему вырабатывается со временем, и в большинстве — только к среднему возрасту (хотя есть и исключения, и это печально). Но вы всё это и так знаете и понимаете (по крайней мере — взрослая часть населения это понимает).

Так выглядит мир онлайновых RPG из Беларуси. Хотя даже в нашей стране многие помнят повальное увлечение Ragnarok и MU Online. И каждый когда-нибудь слышал про Ultima Online или Everquest. Если сравнить LineAge 2 и Ragnarok, то первая совсем не покажется революционной и уж явно не более оригинальной для своего времени, чем сегодня Aion. Так что не стоит говорить, что создатели MMORPG клонируют сами себя. Рецепт создания манчкинских игр известен давно, он никому не принадлежит, и им пользуются десятки студий. Может быть, NCsoft лучше понимает эту формулу или ее дизайнеры более талантливы, но игры этой компании почему-то становятся более известны, чем работы конкурентов (Rapplez, 4Story, 2Moons).

Хватает подражателей и у World of Warcraft, которая тоже была не столько революцией в жанре, сколько сбалансированной компиляцией проверенных идей. Поэтому давайте не будем трогать корейцев. Тем более что в каком-нибудь 2003 году самой геймерской страной была вообще Исландия.

Но дело не только в этом. Полистав газету дальше, обнаружил грубое несоответствие оценок с действительностью. С какой кстати этой же " ММОРПГ" была присвоена номинация "лучшая ММО-игра"? Этой "игре" наиболее подходит номинация "Лучший клон ММО-игры", в крайнем случае — "Красочная ММО-игра" (а лучше — "Разочарование года", к тому же "Дальнобойщики 3: Покорение Америки", может, даже и не заслуживают эту номинацию), но никак не лучшая ММО-игра! Хотелось бы посмотреть в глаза тому, кто эту номинацию присуждал "аиону". Другой вопрос, если эту номинацию выбирали по мнениям играющих. Тогда можно понять, ибо большая часть играющих в ММОРПГ такого клонового типа — лица школьного возраста, а также не достигшие совершеннолетия. Тогда этим всё объясняется, т.к. детворе без разницы, во что "резаться", убивая свое здоровье и не сформировавшуюся психику.

Aion — это лучшая MMO-игра года по мнению редакции. Лучше просто не нашлось, хотя, например, в позапрошлом году были куда более сильные претенденты. Была Age of Conan, которая и сразу после релиза впечатляла, и со временем смогла удержаться на плаву. Сейчас к ней готовят дополнение. А, скажем, "Аллоды Онлайн", выбор читателей, уже сильно подпортили свою репутацию скверной политикой администрации. На всемирную же известность эта игра даже не претендовала.

Уважаемая редакция! Убедительная просьба в дальнейшем попытаться не совершать таких ужасных ошибок. Ибо ваши решения могут повлиять на судьбы многих людей (в частности, грубо говоря — на выбор "играть "или "не играть" в ту или иную игру, т.е. тратить свое время, здоровье и нервы на тот или иной клон игры или нет).

Гражданин Георгий! Ошибки не было. Мы присудили Aion титул лучшей MMORPG года, мы же объяснили, что она далеко не лучшая из MMORPG вообще. Читатель предупрежден, что Aion требует много времени и терпения. Но мы также уверены, что Aion по крайней мере пытается сохранить ваш прогресс в игре и не будет клянчить у вас деньги. Конечный выбор, как обычно, мы оставляем читателю.

Засим позвольте откланяться. С уважением, Георгий aka DunJloMaT.

Всего наилучшего!

P. S. Чуть не забыл! Если вам покажется слишком грубой моя критика — разрешаю изменить некоторые фразы, но без ущерба сути и направлению моего письма. Если все же вы не захотите публиковать мое письмо, дабы сохранить извращенную психику у большинства лиц малолетнего возраста, "подсевших" на этот виртуальный наркотик, в том числе под категорией " ММОРПГ" (в главном числе — тот же "аион").... что ж. Я смогу понять. Однако я очень вас прошу опубликовать сие письмо, дабы раскрыть глаза многим людям, в том числе — родителям тех лиц малолетнего возраста, а также не достигшим совершеннолетия. Хотя бы в воспитательных целях.

Еще раз, с уважением, Георгий aka DunJloMaT.

Не беспокойтесь, в письме не изменил ни строчки.



[Zmicer]

Приветствую уважаемых читателей "ВР" и также который год бессменного, но от этого не менее уважаемого почтальона Анурииэля.

Приветствую, Дмитрий.

Не так давно я уже имел возможность засветиться в "Нашей почте", поэтому решил продолжить развивать свои, не побоюсь этого слова, отступнические мысли и дальше. Предметом обсуждения, ну и, конечно, некоторого осуждения на этот раз решил выбрать столь любимую авторским составом "Виртуалки" цацку — Dragon Age: Origins (DA:O). Надо сказать, что буду я в основном критиковать, т.к. много лестных фраз о DA:O наговорили другие авторы до меня...

Достоинств у этой игры масса, хорошие отзывы она заслужила. И все же нелестных замечаний тоже было сказано немало: и в обзоре Доктора Джонса, и той самой статье Анурииэля, упомянутой во вступлении (www.nestor.minsk.by/vr/2010/01/kg00102.html).

Нет, вы не подумайте, игрушка достойная, однако громкие эпитеты, присвоенные ей при выборе в качестве победителя в номинации "Лучшая РПГ 2010 года", мягко говоря, несколько надуманы (особенно меня шокировала фраза, что Dragon Age определит развитие жанра РПГ на десятилетие вперед). Попытаюсь вкратце объяснить, почему я так думаю.

В номинации "RPG года" такой фразы не было. Она прозвучала в другом месте (в обзоре DLC), да и то в виде ироничной цитаты.

Во-первых, как и многие другие мультиплатформенные ролевухи, Dragon Age обладает крупным недостатком — маленьким, нарезанным на кусочки миром (брали бы пример с Oblivion). Парочка игровых локаций не самого большого размера — это ли мы хотели получить от игры, "определяющей на десятилетия..."? Кроме того, даже на тех уровнях, которые имеются, повсюду натыканы невидимые заборы. Честно сказать, этим, да и другими элементами игра напоминает некоторую смесь Jade Empire и Fable, хотя даже в первом Fable локации побольше будут.

Мир Dragon Age не такой уж и маленький, и уж точно в нем не парочка локаций. Но разрезан на куски. А в Oblivion — нет (хотя это тоже мультиплатформенная игра). Поэтому Oblivion в 2006 году обошел Neverwinter Nights 2. Хотя в Oblivion эта бесшовность никому толком не нужна, все пользовались быстрым перемещением к ключевым локациям.

Во-вторых, дизайн уровней тоже не самый впечатляющий, одно из немногих мест с запоминающимся дизайном, город гномов, портит спионеренная из фильма "Властелин колец" мелодия The Bridge of Khazad-Dum, являющаяся основной темой города (ее, правда, слегка упростили, вероятно, чтобы избежать судебных исков.

Наверное, создатели Dragon Age так видели себе реализм: без золотых дворцов и летающих островов. Серо-коричневые трущобы и подземелья, забрызганные алой кровью. Там, где стиль выдержан, получилось здорово (Орзамар и Тень). Где пытались подмешать сказочность, вышло похуже (у эльфов, например). Но Dragon Age эффектна в первую очередь не панорамами уровней, а катсценами и массовыми заклинаниями. Здесь с ней мало какая игра сравнится.

В-третьих, главный герой (ГГ) и сотоварищи очень ограничены в движениях. Я, конечно, понимаю, что Ведьмак не мог прыгать. Но когда был "Ведьмак", а когда DA:O? Кроме того, разработчики "Ведьмака" имели значительно более скромные бюджеты.

Принципиально такая возможность в движке предусмотрена (в отличие от Ведьмака). А правилами игры — нет. Ведь герои добираются до цели автоматически, преодолевают препятствия без участия игрока. И прицеливаются автоматически, и мечом машут. Поэтому прыжки напрягли бы компьютер, но совсем не коснулись бы игрока. Правила Dragon Age, по крайней мере, позволяют свободно бегать по полю битвы — уже прогресс, большего пока ждать не стоит. Хотя пофантазировать на тему трехмерного геймплея в командной RPG можно. Наверное, это будет похоже на управление группой в World of Warcraft с помощью одной пары рук.

То есть, в мире DA:O нельзя, что называется, развернуться. Нельзя почувствовать себя обитателем мира и прямым участником событий, даже старушка "Готика 3" по этим параметрам даст фору новоделу DA:O. Складывается такое впечатление, что в игре тебя поставили на рельсы. Шаги влево и вправо не приветствуются. Можно привести еще массу примеров технического несовершенства, однако я не хочу писать письмо размером с трилогию Коласа "На ростанях". Давайте лучше обратимся к сюжету. На чем я там остановился? Ах да — в-четвертых.

В-четвертых, сюжет. Он, конечно, присутствует, причем достаточно увлекательный (иначе, за что тогда игре вообще присуждать столь почетную номинацию)? Однако кроме сюжета, как это ни печально, больше ничего нет. Где побочные миссии и несюжетные задания? В городе гномов, например, я помню только 4 — собрать каких-то зверушек за деньги, поговорить с папашей нищей девушки, устроить еще одну в обучение к магам и найти на глубинных тропах пропавшего гнома. Для самой большой локации этого чертовски мало. В других местах несюжетных миссий не больше, а зачастую меньше. Разумеется, спутники могут давать поручения, только уж больно какие-то куцые. Например, одно из поручений Морриган — пойти и замочить ее мамашу — необычайно мудрое и проходится за 5 минут.

В Денериме заданий больше: их дают храм, убийцы, волонтеры и один находчивый трактирщик. Но все они удивительно унылые, вплоть до абсурдного "сбегай в отмеченную на карте точку и сразу возвращайся". Пожалуй, это самый серьезный недостаток Dragon Age. Трудно найти ему объяснение, тем более что таким же достоинством обладает другая серия BioWare — Mass Effect.

В-пятых. С продолжительностью имеющегося сюжета авторы тоже схалтурили. А чтобы хоть как-то оправдать деньги, отданные покупателями, запихнули на имеющиеся локации столько монстров, бандитов, стражников и т.п., что просто диву даешься. Как пример — захолустная деревушка Убежище, где надо было искать прах местного идолища — Андрасты. В самой деревушке — 5-6 маленьких домиков последователей культа. Зато самих этих последователей, как оказалось, сотни, если не тысячи. Почти все они несли стражу в заброшенном храме, но вряд ли там жили, если учесть, что в храме кругом лежал снег. Я даже хотел бросить прохождение на этом этапе, так надоело заниматься бесконечным шинкованием, однако через неделю пересилил себя.

В-шестых. Практически 100% вопросов в DA:O решаются одним способом — применением грубой физической силы. Не припомню не одного задания, где надо было хоть немного напрячь извилины, ну разве чуть, когда освобождали башню магов. К чести игры стоит упомянуть, что также была замечена парочка примитивных головоломок.

В Dragon Age хорошо получилась боевая система. Особенно на уровнях сложности с "Нормального" и выше, где действуют все правила (например, дружественный огонь). Понятно, что, вложив в боевку много стараний, разработчики львиную долю игры посвятили боям. Но очень часто есть возможность избежать

боя, лавируя в переговорах с персонажами. Здесь-то и нужно думать, как выторговывать для себя более выгодную развязку задания. Разумеется, на легкой сложности можно пронестись бульдозером по игре, пропустив часть сюжетных извилин и убивая без раздумий каждого встречного. Но на высокой сложности ту же Флемет (мать Морриган) одолеть в бою почти нереально.

Ну и последнее, хотя не потому, что закончились мысли, а просто рука бойца писать устала. Многие критики говорят о колоссальном влиянии действий ГГ на дальнейший сюжет игры. Видимо, эти критики пытаются выдать желаемое за действительное. Я специально проходил некоторые эпизоды по-разному. Могу сказать — практически не влияет. Ну, разве что предоставляется выбор — выполнить задание оппонента, состоящее в том, чтобы замочить врага этого оппонента, или отправить самого оппонента к его праотцам (в различных вариациях).

Правильно говорить, что решения игрока колоссально влияют на развязку сюжета.

Честно сказать, посмотрев несколько рекламных трейлеров и прочитав парочку превью еще до выхода игры, я и не ожидал от нее настоящего откровения. На поверку так и оказалось — вышел крепкий середняк. DA:O игра атмосферная, даже временами затягивающая — особенно в начале, когда еще не присоединились спутники и игрушка напоминала своих старших собратьев: "Ведьмака", три "Готики" и "Морровинд" с "Обливионом".

Конечно, трудно одной игре тягаться сразу с тремя известными сериями. Может, и откровений в Dragon Age нет. И все же она достойна стоять в одном ряду с указанными играми. Хотя бы из-за тактических и при этом динамичных боев, из-за Тени, собственной непростой вселенной, интересных специализаций... да-да, опять пошли пафосные речи. Не буду вас ими утомлять.

В качестве своего ИМХО скажу, что, возможно, Dragon Age: Origins — лучшая РПГ 2010 года, хотя и не факт, ведь есть еще, как минимум, Divinity 2 и Risen. Ну да ладно, оценку осуждать не буду. А вот является ли Dragon Age игрой, определившей развитие жанра РПГ на десятилетия вперед? Хотелось бы верить, что нет...

P.S. Я рассматривал оригинальную версию игры, без дополнений...

Полноценное дополнение еще ждем, а мини-добавки облик игры почти не меняют.

Best regards, Zmicer.

И вам того же.



[Евгений]

Доброго времени суток, Anuriel, и любимая редакция! Взялся за письмо в "НП" после долгого "молчания". Последнее письмо я присылал ещё при прежнем почтальоне Nicky. Но это не означает, что я о вас забыл. Газету я читаю с самого первого номера, и все номера у меня подшиты по порядку. Как ваш постоянный читатель, которому небезынтересна судьба "Виртуалки", считаю, что имею право быть услышанным и понятым. "Виртуалка" в 2000-м году явилась для меня проводником в мир высоких технологий. Именно она, родная, воодушевила меня на покупку моего первого компьютера. Шли годы, я взрослел вместе с нею. Именно от неё я узнавал всё самое интересное и стремился опробовать прочитанное на своём кремниевом друге. Последний апгрэйд делал 2 года назад, так что скоро предстоял следующий. Но вдруг мир перевернулся полгода назад, когда сосед, с которым не один год бессонных ночей был проведен в сетке, купил PS3. Когда я впервые пришёл к нему опробовать покупку, я испытал шок, как испытывает человек, впервые увидевший зрелищный блокбастер в 3D после немого кино на чёрно-белом телевизоре.

Последние несколько месяцев не вылазил от соседа. И вот приобщённый к буржуйской технике и чтиву (сосед покупает российские журналы), начал замечать недостатки родной газеты (ибо всё познаётся в сравнении). Последним ударом было то, что не нашёл игры, за которую хотел бы отдать голос. Было очень обидно.

Да, мы не придумали, как найти место для консольных эксклюзивов в "Игре года". Наши консольщики еще слишком малочисленны, а мы, бородатые олдскульные писишники, не замечаем видеоигры в упор. Поэтому в голосовании консольных игр не оказалось. Но думаю, что за этот год мы что-нибудь изобретем. =)

Ведь всегда и везде я защищал любимую газету, будь то любые форумы или разговор с друзьями. Поделившись мыслями с соседом (он старше меня, уже закончил БГУ, факультет журналистики) и проговорив полночи, оказалось, что мы сходимся во мнениях полностью. И я, не откладывая в "долгий ящик стола", решил написать квинтэссенцию коллективного разума, далее по пунктам:

1. Сменить имидж — провести ребрэндинг, чтобы газета выглядела солидно, а не была похожа на разукрашку для младших классов.

Нельзя, ни в коем случае нельзя! Надпись "Виртуальные радости" неприкосновенна, за попытку изменить ее цвет читатели чуть не подожгли редакцию. А уж если менять весь бренд... тогда проще сделать всей газете глобальный Reset. Но на это пойдем только в крайнем случае.

2. Не менее полгазеты посвящать последнему слову техники, а именно: PS3, Xbox360, Wii, не лишним будет по странице на PSP, Nintendo DS, а то газета отстает минимум на 5 лет в своем развитии.

Консольные эксклюзивы обозреваем, за новостями следим, рубрику "Приставки" и "Обзоры" объединили. Даже игровому железу больше внимания теперь уделяем. Пока что на большие уступки консольщикам мы пойти не готовы.

3. Уделять намного больше внимания новостям не в плане расширения рубрик, а в подборке самих новостей (к примеру, выход Zeebo умудрились пропустить).

Ну, не сказать, что это такое уж событие: появление бюджетной консоли, на которую едва ли портировали десяток игр. И уж совсем не верю я в то, что эту радость можно купить в Беларуси.

Тут нужно заметить интересную вещь. Сейчас консольщики очень любят говорить, как дешевы и доступны приставки по сравнению с PC. Мол, компьютер для современных игр стоит $3000, а приставка — всего $500 и при этом выдает картинку такого же качества. А вот как обстоят дела на самом деле: приставка Zeebo стоит $200, и на ней можно запустить игры, требующие 2 ГГц процессорной частоты, 512 Мб ОЗУ и 64 Мб видео (это Prey, NFS: Carbon). Прямо скажу, такой убогий компьютер в Беларуси нужно еще поискать. Но если присмотреть систему помощнее (Athlon 64 3000+, 512Мб ОЗУ, GeForce 6100 256Мб), то она обойдется нам всего в $130. Делайте выводы, нужно ли вам это бразильское чудо техники.

4. Не надо в рубриках, к примеру, "Ретроспективе", печатать ерунду, не имеющую отношения к играм, тогда уж лучше вернуть "Прохождение" или "Вопрос — Ответ" (этих рубрик очень не хватает).

Вопросов к нам приходит мало, интересных так и вообще ноль. Попытка возродить рубрику еще свежа в памяти, и она тогда провалилась стремительным домкратом. Да и современные игры совсем не трудны в прохождении, скорее наоборот. А вот за "Ретроспективу" всегда получаем добрые отзывы, ради них будем стараться и впредь будить читательскую ностальгию самыми неожиданными способами.

5. Если уже есть всякие "Радости чтения", то и обозреваемые книги должны быть посвящены геймерской тематике.

А они в основном и посвящены. Правда, некоторым не нравятся бесконечные "Сталкеры", Ричарды Кнааки и прочий фастфуд. Ради таких читателей иногда обозреваем что-нибудь более утонченное.

6. И личная просьба к Славе Кунцевичу, пожалуйста, не надо из обзора игры делать исторические иносказания и кулинарные кружки для юных натуралистов. Слов много, смысла никакого. Основное в обзоре: графика, сюжет, звук, желательно литературным языком, а не стихи рассказывать про улиток, собак, лягушек.

Мне кажется, Слава не будет повторяться. =))

Из основного всё, есть ещё мелочи, но они не так существенны. Главное, чтобы основное было понято и осмысленно.

Есть подозрение, что письма с конструктивной критикой публикации не подлежат, так как не могу поверить в то, что только мы одни так мыслим.

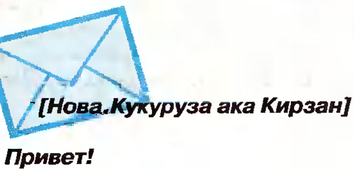
Вот оно, заклинание! Подействовало ли оно? Забавный, ИМХО, вопрос.

Однако очень надеюсь, что письмо будет опубликовано, так как это даст возможность читателям высказать свои соображения на этот счёт, и мы все вместе сможем сделать нашу любимую газету №1. И не будет ей равных не только в нашей стране, но и в соседних государствах.

Будет день — будут письма.

С уважением. Евгений.

Спасибо, пишите еще.



[Нова.Кукуруза ака Кирзан]

Привет!

Здравствуй!

Вспоминаю себя двухгодичной давности, когда я писал хвалебные оды в "Виртуалку" по поводу такой удачной новой рубрики, как "Релизы". Она действительно была очень актуальна и здорово мне помогала ориентироваться на рынке свежих игр, по определённым причинам не попавших в "ВР". Со временем рубрика ширилась, что не могло не радовать, однако в один прекрасный миг всё перевернулось с ног на голову. А тот ужас на целую страницу, который я увидел в ноябре, заставил меня взяться за клавиатуру. Неужели кто-то в газете считает, что вот так вот скинуть голую инфу о релизах — это то, чего так ждут геймеры? А вот и нет! Ну, выйдет долгожданный хит, так о нём уже будет известно каждому, кто будет проходить мимо точки продаж с играми, ну не будет "Виртуалка" тут первой ласточкой, кто бы вам что ни говорил. Но не это главное, по сути. Исчез рейтинг игр, вот что именно огорчает. Разве непонятно, что, убери оценки из обзоров игр, как на треть интерес к газете упадёт. Так и с релизами. Раньше я читал название вышедшей игры в "Релизах", с жадностью просматривал её рейтинг у различных игровых изданий, и если он был выше 70%, то я уже игру брал на карандаш, даже если само название мне ни о чём не говорило. И потом уже в интернете узнавал все подробности. А сейчас скидываете в релизы кучу названий, а хорошие это игры или плохие, никто не знает. Поэтому я мельком гляжу на эту гору абсолютно бесполезной инфы, включая разработчиков и издателей, и смело переворачиваю страницу туда, где начинаются обзоры с оценками.

В последнее время стало трудно находить в интернете более-менее достоверные оценки хотя бы к половине свежих релизов. Не полагаться же на мнение двух-трех изданий, выводя среднее арифметическое их оценок. А таблица большая, ибо консольщики тоже люди, причем очень активные по части отстаивания места под солнцем (и в газете).

Кстати, оценки. Не замечали, что чем ниже оценка игре, тем более интересен сам обзор? Вот-вот, и я замечал. И с удовольствием прочитав очередной, который "в пух и прах", радовался, что автор — молодец, здорово поработал, в такой шлак точно никто не захочет играть. И с каким удивлением я обнаруживал, что даже самая захудалая игра неизменно красовалась в хит-параде "Виртуалки". И мне всегда приходил на ум вопрос: неужели кто-то, наплевав на все советы, купил игру, прошёл и выставил наивысший балл? Но это было до тех пор, пока я сам не оказался на сайте газеты перед просьбой проголосовать за игру. На тот момент игра, за которую я хотел проголосовать, уже покинула таблицу, а предлагаемый список был мне незнаком. И первое, что мне на ум пришло, — это проголосовать за "шлак"... просто по приколу. "А ведь забавно будет, если очевидный "отстой " будет в TOP-е?" — думал я.

И с фильмами такая же "петрушка". Из всего списка я на тот момент посмотрел только 2, и оба мне не понравились. А проголосовать очень хотелось. Ну и проголосовал за "тот, который чуть получше". А если теперь внимательно посмотреть на хит-парад, то можно смело заявлять, что всё, что ниже 5-й строчки, это, скорее всего, клики наобум, и им верить нет необходимости.

А теперь вопрос на закрепление: почему в газете больше нет голосования? Правильно, потому что информации в нем еще меньше, чем в той большущей таблице с релизами.

Так может, убрать-таки, наконец, эти чарты? И вместо них печатать биографии авторов "Виртуалки"?

Биографии будем печатать посмертно, а чарты заморозим до лучших времен.

Хотя постойте, припоминаю два момента, связанных непосредственно с "парадом". 1-й: на одной точке по продаже CD я видел свежий выпуск "ВР", раскрытый как раз на хит-параде, причём специально, чтобы каждый желающий мог удостовериться в качестве предоставляемого продукта. И я, сыграв "лопушка", поинтересовался играбельностью очевидного "шлака" из низов ТОП-а, на что получил классный ответ (цитата): "Виртуальные радости" — это лучшее игровое издание в Беларуси, и в её хит-параде откровенно слабых игр не может быть априори". Ну как после таких слов не вспомнить своё голосование наобум?

Вот он, гений маркетинга! Наверное, если бы в Беларуси издавались игры, мы бы увидели тот самый разворот "ВР" на обложках дисков.

2-й момент: когда на "развал" компьютерных дисков пришёл мужчина лет 40 с добрым десятком аккуратно вырезанных "хит-парадов ВР" и стал скупать первые позиции из каждого листочка.

А говоришь, печатать биографии. Как бы не увидеть следующий раз этого мужчину с ружьем калибра 40 и пачкой аккуратно вырезанных фотографий наших авторов. =))

Ну, кто теперь скажет, что хит-парад не нужен? Кто смелый? Я? Я уже молчу...

Если говорить серьезно, то хочется обратить внимание на очевидное. Кроме хит-парада (загибаем палец) качество игры мы оцениваем в обзоре (два пальца загнули) и итогах года (третий палец туда же). Подход в каждом случае свой: первый — усредненный, второй — субъективный, третий — сравнительный. Не нужно удивляться, если результаты этих рубрик не совпали или в какой-то из них игра была слишком высоко/низко оценена. Просто одной цифрой уж очень сложно точно выразить свое отношение к игре.

До скорой встречи... Нова.Кукуруза ака Кирзан.

До скорой, снова виртуальной.

***

Напоследок совсем не о критике. Прямо с этого момента меня можно будет найти по другому адресу: anuriel@anuriel.com. По старому (anuriel.vr@gmail.com) тоже можно, нет проблем. А еще можно присылать письма нашему шеф-редактору на vr@nestormedia.com. Разницы нет ну нисколечко! Разве что предлагать статьи все-таки лучше сразу шеф-редактору. На этом прощаюсь и ставлю точку.

Anuriel

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Платформы*	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Дата
		УЖЕ ВЫШЛИ			
Art of Balance	Пазл	Wii	Shin'en Multimedia	Shin'en Multimedia	-
Shutter Island	Логическая игра	PC	Merscom Games	Anino Games	-
Aveyond: The Lost Orb	jRPG	PC	Amaranth Games	Amaranth Games	-
Age of Curling	Симулятор керлинга	PC	Blackish Games	Blackish Games	-
Aliens vs. Predator	Экшен от первого лица (FPS)	PC, X360, PS3	SEGA / 1С-СофтКлаб	Rebellion	-
SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 3	Экшен от третьего лица (TPA)	PSP	Sony Computer Entertainment	Slant Six Games	-
EverQuest 2: Sentinel's Fate	MMORPG, дополнение	PC	Sony Online Entertainment / Акелла	Sony Online Entertainment	-
Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth	Адвенчура	NDS	Capcom	Capcom	-
Crime Scene	Адвенчура	NDS	SouthPeak Games	White Birds Productions	-
Nancy Drew: Model Mysteries	Адвенчура	NDS	THQ	AWE Productions	-
The Misadventures of P.B. Winterbottom	Платформер	X360	2K Play	The Odd Gentlemen	-
WarBirds Dogfights	Авиасимулятор	PC	IGS	iEntertainment Network	-
Craft of Gods	MMORPG	PC	Kalicanthus Entertainment	CyberDemons Group, Soluciones Imposibles	-
Big Catch: Bass Fishing 2	Симулятор рыбалки	Wii	505 Games	Sims	-
Alien Zombie Death	Платформер	PSP	PomPom Games	PomPom Games	-
Assassin's Creed 2: Bonfire of the Vanities	Экшен от третьего лица (TPA), дополнение	X360, PS3	Ubisoft	Ubisoft Montreal	-
Curling 2010	Симулятор керлинга	X360	dadoo Games	dadoo Games	-
Mind's Eye: Secrets of the Forgotten	Логическая игра	PC	Alawar Entertainment	Anino Games	-
UK Truck Simulator	Автосимулятор	PC	Excalibur Publishing	SCS Software	-
Colony Defense	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	Mana Bomb Game Studios	Mana Bomb Game Studios	-
Elementum	Логическая игра	PC	One Thing Studios	One Thing Studios	-
Avatar Boogie	Аркада	X360	Highbrow Games	Highbrow Games	-
Flight Control	Аркада	NDS	Firemint	Firemint	-
Heavy Rain: The Origami Killer	Адвенчура	PS3	Sony Computer Entertainment	Quantic Dream	-
Sonic & SEGA All-Stars Racing	Аркадные гонки	PC, X360, PS3, Wii, NDS	SEGA	SEGA	-
Art of Murder: Cards of Destiny	Адвенчура	PC	CITY Interactive	CITY Interactive	-
Napoleon: Total War	Стратегия, дополнение	PC	SEGA / СофтКлаб	The Creative Assembly	-
Arsenal of Democracy	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	Paradox Interactive	BL-Logic	-
Sled Shred	Спортивная аркада	Wii	SouthPeak Games	Just For Fun Studios	-
Borderlands: The Secret Armory of General Knoxx	Экшен-RPG, дополнение	PC, X360, PS3	2K Games	Gearbox Software	-
Deadly Premonition	Экшен от третьего лица (TPA), хоррор	X360, PS3	Ignition Entertainment	Access Games	-
echoshift	Пазл	PSP	Sony Computer Entertainment	artoon, Sony Computer Entertainment Japan	-
Avatar Showdown	Файтинг	X360	JForce Games	JForce Games	-
Lazy Raiders	Платформер	X360	Sarbakan	Sarbakan	-
Anno 1404: Venice	Стратегия в режиме реального времени (RTS), дополнение	PC	Ubisoft	Related Designs	-
Greed Corp	Пошаговая стратегия (TBS)	X360, PS3	W! Games	W! Games	-
GTI Club: Supermini Festa!	Аркадный автосимулятор	PSP	Konami	Konami	-
Superstars V8: Next Challenge	Аркадные гонки	PC, X360, PS3	Black Bean Games	Milestone	-
Age of Zombies	Аркада	PS3, PSP	Halfbrick	Halfbrick	-
Flotilla	Пошаговая стратегия (TBS)	PC	Blendo Games	Blendo Games	-
Mega Man 10	Платформер	PS3, Wii	Capcom	Capcom, Inti Creates	-
VT Tennis	Симулятор тенниса	NDS	Virtual Toys	Virtual Toys	-
Supreme Commander 2	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	Square Enix / Новый Диск	Gas Powered Games	-
Battlefield: Bad Company 2	Шутер от первого лица (FPS)	PC, X360, PS3	Electronic Arts	EA Digital Illusions Creative Entertainment	-
Alice in Wonderland	Аркада	PC, Wii, NDS	Disney Interactive Studios / Новый Диск	Etranges Libellules	-
Major League Baseball 2K10	Симулятор бейсбола	PC, X360, PS3, PS2, Wii, PSP, NDS	2K Sports	Visual Concepts	-
MLB 10: The Show	Симулятор бейсбола	PS3, PS2, PSP	Sony Computer Entertainment America	SCE Studios San Diego	-
Project Runway	Жизнесим	PC, Wii	Atari	Tornado Studios	-
Фобос: 1953	Квест	PC	Новый Диск	Phantomery Interactive	-
Toy Soldiers	Аркада	X360	Microsoft	Signal Studios	-
.hack//LINK	jRPG	PSP	Namco Bandai Games	CyberConnect2	-
Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic	Симулятор подводной лодки	PC	Ubisoft Entertainment / Buka Entertainment	Ubisoft Romania	-
Heavy Rain: Chronicle One — The Taxidermist	Адвенчура, дополнение	PS3	Sony Computer Entertainment	Quantic Dream	-
Alcatraz	Шутер от первого лица (FPS)	PC	CITY Interactive / Новый Диск	CITY Interactive	-
Strategic Command: WWII Global Conflict	Пошаговая стратегия (TBS)	PC	Battlefront.com	Fury Software	-
		ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ			
Warhammer 40.000: Dawn of War 2 — Chaos Rising	Стратегия в режиме реального времени (RTS), дополнение	PC	THQ / Акелла	Relic Entertainment	12 марта
Order of War: Столкновение	Стратегия в режиме реального времени (RTS), дополнение	PC	Wargaming.net / Новый Диск	Wargaming.net	12 марта
Supreme Commander 2	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	X360	Square Enix	Gas Powered Games	16 марта
MotoGP 09/10	Мотосимулятор	X360, PS3	Capcom	Monumental Games	16 марта
God of War 3	Слэшер	PS3	Sony Computer Entertainment	SCE Studios Santa Monica	16 марта
Метро 2033	Шутер от первого лица (FPS)	PC, X360	THQ / Акелла	4A Games	16 марта
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	Electronic Arts	EA Los Angeles	16 марта
Prison Break: The Conspiracy	Адвенчура	PC, X360, PS3	Deep Silver	Zootfly	16марта
Sonny with a Chance	Аркада	NDS	Disney Interactive Studios	Altron Corporation	16 марта
Dragon Age: Origins — Awakening	Ролевая игра (RPG), дополнение	PC, X360, PS3	Electronic Arts	BioWare	16 марта
Rugby League 3	Симулятор регби	Wii	Home Entertainment Suppliers	Sidhe Interactive	18 марта
Mount & Blade: Warband	Ролевая игра (RPG), дополнение	PC	Paradox Interactive / 1C, Snowball Studios	TaleWorlds	19 марта
Red Steel 2	Слэшер	Wii	Ubisoft Entertainment	Ubisoft Paris	23 марта
Just Cause 2	Шутер от третьего лица (TPS)	PC, X360, PS3	Eidos Interactive / Новый Диск	Avalanche Studios	23 марта
Dawn of Heroes	Ролевая игра (RPG)	NDS	Majesco Entertainment Company	Wicked Studios	23 марта
The Settlers 7: Paths to a Kingdom	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	Ubisoft Entertainment / Новый Диск	Blue Byte Software	23 марта
Clash of the Titans	Слэшер	X360, PS3	Namco Bandai Games	Game Republic	23 марта
Future Wars	Пошаговая стратегия (TBS)	PC	Headup Games	Radon Labs	25 марта
Racket Sports Party	Симулятор тенниса	Wii	Ubisoft Entertainment	Asobo Studio	26 марта
Again	Адвенчура	NDS	Tecmo	Cing	26 марта
Haunted	Квест	PC	HMH Interactive	Deck13 Interactive	31 марта

** Указываются не все платформы, а только те, на которых игра вышла в период с 12.02.10 по 11.03.10 или выйдет в указанную дату*

Новые сведения о Fallout: New Vegas

Как и предполагалось, с номерными играми сериала Fallout новый проект в известной постапокалиптической вселенной, разрабатываемый игроделами из Obsidian, будет связан весьма схематически. Однако новые сведения касаются не столько самой игры, сколько европейских издателей, которых для этой благородной цели избрала сама Bethesda. Итак, теперь уже точно ясно, что на территории стран Европы игру будет выпускать Namco Bandai, которая уже заключила договор на издание с Bethesda Softworks. Новая порция сведений об игре должна появиться ближе к середине февраля.

Order of War дополнится

Студия Wargaming.net на пару с издательством "Новый Диск" анонсировали самостоятельное дополнение к стратегии "Order of War. Освобождение". Адд-он, получивший имя "Order of War. Столкновение", не потребует для запуска оригинальную игру, более того, обладатели "основной" Order of War смогут получить обновку задаром. Акцент в "Столкновении" разработчики решили сделать на мультиплеере — в адд-оне припасено шесть свеженьких многопользовательских режимов и дюжина уникальных карт, а для любителей кооператива заготовлены четыре новые миссии, пройти которые разрешается бок о бок с друзьями. Кроме того, разработчики добавили "туман войны". Релиз дополнения ожидается уже на днях.



Стратегия по завоеванию Америки

Paradox Interactive поделилась с общественностью новой информацией о стратегии Commander: Conquest of Americas. Как сообщили издатели, в основе проекта лежит борьба европейских народов за земли Нового Света. В игре присутствуют шесть различных народов, которые и будут принимать участие в военных конфликтах на территории Америки. Кстати, сражаться придется не только на твердой земле — предусмотрены и морские баталии с участием до 30 кораблей одновременно. Помимо собственно войны, игроки будут добывать ресурсы и заниматься строительством промышленных предприятий. Релиз Commander: Conquest of Americas ориентировочно намечается на третий квартал этого года.

Акира Ямаока перешел в Grasshopper Manufacture

Талантливый композитор Акира Ямаока, известный многим геймерам по музыке к играм сериала Silent Hill, устроился на работу в студию Grasshopper Manufacture. Сообщается также, что Акира уже приступил к работе над новым проектом для Grasshopper Manufacture — название игры пока не сообщается, однако известно, что проект будет в жанре хоррор, а в издателях значится Electronic Arts. Помимо Акиры, над игрой также работает Синдзи Миками, "отец" серии Resident Evil. Кроме того, в будущем Ямаока не собирается ограничиваться только написанием музыки для игр — на новом месте он намерен использовать весь свой большой опыт работы в индустрии виртуальных развлечений на всю катушку.



ОБЗОР

Army of Two: The 40th Day

Крепкий середняк с монорельсовым геймплеем

Да, я отшельник, маг и волшебник,
"Тяжек мой путь.
Древние тайны всех мирозданий
Мне под силу".

Группа "Ария"

Жанр: *кооперативный TPS*
Платформы: *Xbox 360, PlayStation 3, PSP*
Разработчик: *EA Montreal*
Издатель: *Electronic Arts*
Похожие игры: *Army of Two, серия Gears of War, Resident Evil 5*
Официальный сайт игры: *www.armyoftwo.com*

Для недовольных вездесущей необъективностью и открытым навязыванием суждений. Для всех тех, кто против и просит. Специальный корреспондент из "Мании страны навигаторов", гуру игровой журналистики и настоящий профессионал своего дела, выписанный телеграммой под грифом "Совершенно секретно", сейчас поведает нам всем о количестве чекпойнтов и общей крепкосереднячности командного шутера от третьего лица Army of Two: The 40th Day. Внемлите, смертные. Китч!

Гуру игровой журналистики говорит и гарантирует, что Army of Two: The 40th Day — далеко не первый тайтл в этой франшизе. Рассказывает о том, что в 2008 году свет увидел предок нашего сегодняшнего пациента — оригинальная игра Army of Two. Говорит, что следует сразу оговориться, потому как ожидаемый многими проект вместо того, чтобы произвести эффект разорвавшейся бомбы, оказался весьма поверхностным продуктом, несмотря на все баснопения издателя, вложившего в него миллионы вечнозеленых. Подтверждает, что Army of Two — это такой Gears of War для ценителей кооператива. Повествует, что вместо того, чтобы следовать законам жанра, девелоперы придумали и воплотили в жизнь уникальную систему Aggro. Проливает свет на то, что суть ее примерно такова: пока один из игроков отвлекает вражеский огонь на себя, другой заходит в тыл противникам и безнаказанно их расстреливает. Гарантирует, что, как видим, эта концепция в Army of Two была вовсе не банальна, и проект мог стать без пяти минут гениальным блокбастером, а на деле оказался колоссом на глиняных ногах. Подтверждает, что своей почти революционной идеей и залихватским рубиловом, хоть и с высосанным из пальца сюжетом, тайтл полюбился многим игрокам, которые с нетерпением стали ждать продолжения. Авторитетно заявляет, что от него многого и не требовалось — провести работу над ошибками и влить тех же щей, да погуще.

Гуру игровой журналистики рассказывает и возмущается по поводу сторилайна, написанного ребятами из EA Montreal. Упрекает, что их фантазии не хватило не то что на постмодернизм в сценарии, но даже на голливудский сюжет. Проливает свет на то, что игровая фабула продолжает историю двух брутальных наемников в хоккейных масках — Тайсона Риоса и Элиота Салема, являющихся по совместительству полнейшими отморозками. И с интересом пересказывает то, что, основав собственное предприятие, получившее название Trans World Operations, и заручившись связями секретарши Эллис, которая, к великому сожалению, не явит миру свои мясистые молочные железы, ребята отправляются на банальную миссию в китайский город Шанхай. Закручивает интригу тем, что, когда задание было завершено, наши протеже столкнулись с непредвиденными обстоятельствами — кто-то начал широкомасштабную атаку на город. Завершает говорить про сюжет тем, что, поскольку армия коммунистического Китая на эту агрессию никак не отвечает, Риос и Салем решают самостоятельно уничтожить своего визави — предводителя какой-то террористической организации "Сорокового дня", которая и напала на Шанхай. Сокрушается из-за того, что сторилайн скучен и неинтересен чуть более чем полностью — в нем абсолютно отсутствует подача: между решением наших бойцов уничтожить главаря врагов и непосредственно его уничтожением не происходит никаких событий, связанных с сюжетом, и это расстраивает. Ставит точку тем, что в общем и целом сценарий вызывает неудержимую зевоту.

Гуру игровой журналистики поднимает свою челюсть с пола и иногда выдает непечатное, апробируя все перипетии монорельсового геймплея. Искренне восхищается тем, что игровой процесс представляет собой феерический и незапятнанный трэш-угар. Разрывается от буйства идолопоклонничества, замечая, что градус безумства, царящий на экране, зашкаливает, когда вокруг начинает твориться форменный постановочный боевик в лучших традициях Modern Warfare, когда с небес сыплется вражеский десант, а небоскребы оседают обломками. Заикается от волнения, крича о пролитых декалитрах крови, спинномозговом экшене, когда на дуэт наемников несутся толпы оголтелых безмозглых супостатов, поливая все вокруг свинцом и быстро болезненно умирая. Вращает глазами, показывая жестами ураганный геймплей и объясняя, что иногда плохиши оборачиваются крутыми подвидами исполинских размеров, и в такие моменты филейные части протагонистов оказываются в опасности. Но сокрушается из-за того, что это до мозга костей рельсовый шутер, ведущий игрока от одной контрольной точки к другой, при этом даруя сборную солянку сакраментального геймплея, позволяющего порвать на сотни бифштексов тучу визави. Рассказывает о прикрученном для галочки моральном выборе — стоит только наступить на триггер, как подгружается ролик, где можно кого-то помиловать или казнить по желанию. И взахлеб распинается о возможностях захватывать заложников и расстреливать сложивших оружие супостатов, а также притворяться мертвым и в виде уловки сдаваться, опять же позволяя партнеру быстро и беспощадно уничтожить расслабившихся плохишей. Расцветает лицом, когда речь заходит об улучшении "пушек", позволяющем собрать гибрид из AK-47, Uzi и M4A1, на характеристики в общем не влияющем, но смотрящемся круто. И балаболит о каких-то там традициях Gears of War, сплетенных с Aggro, все одно превращающих стрельбу из-за укрытий в тир. Ну и под конец уже разносит морально устаревший Unreal Engine 3.0, по вине которого поверхности смотрятся нереалистично, а модели персонажей — кривовато. Но тут же оговаривается, что сам Шанхай исполнен в духе постмодерна (около 10%) и преисполнен мелкими деталями.

Гуру игровой журналистики замолкает, уходя писать вывод. Очередной крепкий середняк, за которым можно провести несколько вечеров, но в качестве продолжения посредственный. Трафарет спрятан. Пока что.



РАДОСТИ:

- **Трэш-угар**
- **Поумневший партнер**
- **Несколько дополнительных возможностей**
- **Aggro все еще остается Aggro**
- **В кооперативе иногда занимательно**

ГАДОСТИ:

- **"Пустой" сюжет с невнятной подачей**
- **Феерический в своей глупости AI противников**
- **Куча условностей**
- **Монорельсовый геймплей**
- **Резкое падение сложности по сравнению с приквелом**
- **Скоротечность**
- **Невнятная графика**
- **Низкая производительность**
- **Не в кооперативе скучно**

ОЦЕНКА:

5.5

ВЫВОД

Крепкий середняк с малоинтересным монорельсовым геймплеем.

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

-=DeathKnightFromHell666=-

РЕТРОСПЕКТИВА

Call of Duty. Бесконечная война

"Сталинград — это лишь начало пути, окончанием которого будет Берлин. Эта война началась не сегодня и еще нескоро закончится"
Георгий Жуков

"Война... Война никогда не меняется"
Fallout

Сегодня серия Call of Duty является настоящим эталоном "рельсового" шутера от первого лица. Всего за шесть лет своего существования эта линейка смогла добиться того, на что у иных сериалов уходят десятилетия — стать номером 1 в своем жанре. Интересно, знали ли шесть лет назад разработчики из Infinity Ward, какой хит они готовятся запустить в продажу? Предполагали ли, что именно Call of Duty принесет им мировую славу и уважение тысяч геймеров?

О том, как все начиналось...

Конец 2003 года. В продажу выходит проект **Call of Duty**, которому прочат славу "убийцы" Medal of Honor: Allied Assault, лучшего WWII-шутера тех времен. Многие геймеры уверены, что так оно и будет — резвый новичок запросто положит на лопатки дряхлую Medal of Honor. Тому свидетельством и эффектная демоверсия, и то, что часть команды Infinity Ward ранее работала в коллективе 2015, который трудился над Allied Assault. Были, конечно, и скептики — они ставили в вину проекту старый движок Q3-Engine, а также затертую до дыр тематику — уже в то время Вторая мировая война опротивела многим геймерам.

И вот, наконец, Call of Duty появилась в продаже. И почти сразу стало понятно, что на небосклоне шутеров от первого лица взошла новая, ослепительно яркая звезда. Call of Duty с ее лозунгом "Медали — ничто, долг — все!" не просто стала альтернативой Medal of Honor — нет, она одним махом вышибла дух из этой славной, но уже устаревшей игры. Наступило время новых героев.

Первая Call of Duty, как и почти все последующие игры этой серии, была веселым аттракционом, который ни на минуту не давал игроку заскучать. Да, разработчики вернули нас на поля Второй мировой — и доказали тем самым, что при наличии светлых голов и прямых рук можно сделать хорошую игру в любом, даже в самом приевшемся публике сеттинге. Мы вступали в ожесточенные перестрелки с врагами на борту немецкого корабля, на улицах разрушенных городов и посреди заснеженной лесной чащи. Мы в толпе безоружных пацанов бросались прямо на фашистские пулеметы в грандиозной батальной постановке под Сталинградом. Мы уходили на автомобилях от погони в немецком тылу и участвовали в танковых баталиях. Мы были диверсантами, снайперами, простыми солдатами-пехотинцами. Но мы не были суперменами и почти не совершали геройств в одиночку — очень часто рядом с нами воевали другие солдаты, помогавшие в борьбе с жестоким, сильным и умелым врагом. Эти ребята шли в атаку бок о бок с нами, умирали на наших глазах, а иногда — спасали нам жизнь под блистательный саундтрек голливудского музыкодела Майкла Джиаккино. Нет, это не кино, это намного лучше. Это первый по-настоящему голливудский блокбастер о Второй мировой войне в истории компьютерных игр.

Хотя почему только компьютерных? Уже через год консольщики также получили свою версию Call of Duty. Правда, проект под названием **Call of Duty: Finest Hour** мастерили уже не кудесники из Infinity Ward, а более криворукие пацаны из Spark Unlimited. Вполне закономерно, что Finest Hour, заявившаяся на PlayStation 2, Nintendo GameCube и Xbox, была заметно хуже "главной" Call of Duty. Тем не менее, некоторые любопытные нововведения игра все же продемонстрировала. Так, появилась возможность отдавать сослуживцам простенькие приказы вроде "вышиби дверь" или "постороржи тут, пока я отлучусь". Также игрокам дали возможность восстанавливать здоровье раненых товарищей по команде — если, конечно, не жаль тратить на это кровно заработанные аптечки. В первый и в последний раз в серии танкисты смогли покидать уютный корпус механического монстра, когда это требуется сюжетом, и, вооружившись автоматом, воевать на своих двоих. Наконец, Finest Hour могла похвастаться оригинальным набором миссий, в котором имелась даже одна коротенькая кампания в Северной Африке за английских спецназовцев (в "основной" игре мы все время воевали только на территории Европы). И все-таки по сравнению с первой Call of Duty Finest Hour смотрелась очень бледно. Infinity Ward делали свой проект с душой — Spark же были обычными ремесленниками, да еще и подошли к работе спустя рукава.

Такими вот выдались первые Call of Duty — чудесная игра для обладателей PC и серьезное разочарование для консольщиков.

Call of Duty 1.5

В том же 2004 году, за пару месяцев до выхода Finest Hour, издательство Activision выпустило на PC дополнение **Call of Duty: United Offensive**, состряпанное студией Gray Matter (впоследствии эту команду объединили с подразделением Treyarch, которое тоже играет очень большую роль в истории серии Call of Duty). Да, в те старые добрые времена это еще называли аддоном, хотя сегодня почти по такому же рецепту разработчики лепят номерные игры, при этом затрачивая на их производство аж по два года. Судите сами — 13 достаточно больших миссий, техника и дымовые гранаты в мультиплеере, помимо покатушек на грузовике, танке и мотоцикле с коляской — заплывы на катерах, а также отличная и вся из себя оригинальная миссия на борту бомбардировщика "летающая крепость". Ах да, еще в United Offensive впервые в серии дебютировали огнеметчики.

До сих пор многие геймеры считают, что United Offensive, несмотря на ее небольшую продолжительность, по всем статьям превзошла Call of Duty 1. Особенно удалась разработчикам кампания за советских солдат, кульминацией которой стала феерическая битва за Харьков. Впрочем, американская и британская кампании были немногим хуже — Gray Matter выложилась на полную катушку и на выходе представила игрокам абсолютный хит, залитый до краев адреналином и атмосферой войны, за которую геймеры и полюбили Call of Duty. И пусть реализмом, как и в первой игре, в United Offensive даже не пахло, пусть враги бесконечно возрождались за ближайшим углом, пусть сюжет был донельзя заскриптован — самое главное, что игроки получили очередную историю о Второй мировой войне с голливудским размахом. В то время казалось, что лучше уже некуда и выше уровня United Offensive серии уже не прыгнуть. Но вот у Infinity Ward была другая точка зрения.

Второй заход: больше, краше, пафоснее

Настоящий, полноценный сиквел Call of Duty появился на свет только в конце 2005 года. Уже тогда в Infinity Ward взыграло честолюбие — задав первой игрой очень высокую планку качества, они бросили вызов самим себе, задумав превзойти собственную же Call of Duty по всем статьям. Впоследствии такое еще не раз повторится.

Call of Duty 2 стала первой игрой в серии для консолей тогда еще нового поколения — проект вышел на PC и Xbox 360. Время действия — снова Вторая мировая. На этот раз очень большое внимание уделяется кампании в Северной Африке — играя за англичан, геймеры схватились с войсками Роммеля, сражаясь на стороне знаменитых "Пустынных крыс" — 7-й Королевской бронетанковой дивизии. Английская кампания в Call of Duty 2 была самой продолжительной — помимо Африки, гордые сыны Альбиона успели поучаствовать еще и в битве за французский городок Канн. Но в основном на Втором фронте в Call of Duty 2 воевали американцы (непременная высадка в Нормандии прилагается — уже второй раз за две номерных игры), русским же досталась битва за Сталинград (опять же, второй раз).

В сиквеле Infinity Ward постаралась исправить все недочеты предыдущей игры, усилив при этом ее достоинства. Битвы стали еще более массовыми, спецэффекты — поистине киношными, кроме того, разработчики серьезно подтянули уровень графики. Взрывы, крики раненых и убитых, героический саундтрек, легионы врагов, самоубийственные задания — все вернулось. Однако самый главный минус — отсутствие вменяемого сюжета, захватывающей истории — пока так и не был ликвидирован. Мы по-прежнему были простыми парнями, сражающимися с неким абсолютным злом, выполняющими конкретные поставленные задачи — но вот захватывающей истории игра предложить не могла. Впрочем, этот грех с лихвой искупался невероятно притягательной игровой атмосферой.

Помимо полноценного номерного сиквела, в августе 2005 года на прилавках магазинов появилась и **Call of Duty 2: Big Red One**, специальная версия, созданная для консолей PlayStation 2, GameCube и Xbox девелоперской командой Treyarch. С места в карьер новые разработчики взялись за эксперименты. Прежде всего, Treyarch отказалась от привычного уже деления игры на три отдельные кампании — американскую, советскую и английскую. Почти всю игру мы сражались в обществе американских солдат из 1 пехотной дивизии (она же — Big Red One). История приключений этих славных парней начиналась в Северной Африке, а продолжалась на Сицилии, в Нормандии (да, высадка, опять и снова) и завершалась в заснеженных арденнских лесах. Похвально, что разработчики задумали добавить в историю драмы — с этой целью вокруг игрока во всех сражениях мельтешило несколько "избранных" товарищей по оружию. У каждого из них был свой характер и своя история. А некоторые из этих воинов даже умирали у нас на глазах (но лишь тогда, когда это предусмотрено сценарием). Одни солдаты отправлялись на тот свет, на их место приходили необстрелянные новички — такие вот суровые военные будни.

Естественно, по уровню графики Big Red One заметно уступала основной Call of Duty 2. Кроме того, Treyarch не удалось главного — показать удалой экшен, который замечательно умеет делать Infinity Ward. Война в исполнении Treyarch выглядела тяжелой, но скучной мужской работой. "Диснейлендом" от Infinity даже и не пахло.

Впереди был 2006 год. Впереди была Call of Duty 3.

Консольный "Зов долга"

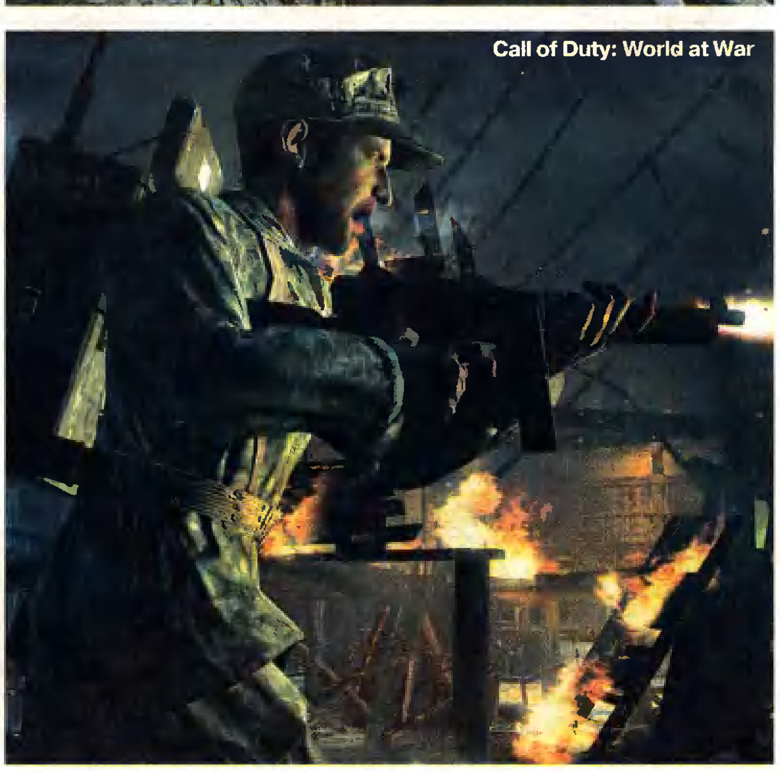
Эта игра носит "почетный" титул самого несуразного проекта во всей серии. В 2006 издательство Activision впервые решилось на эксперимент — доверить сделать номерную Call of Duty не Infinity Ward, а другой студии — команде Treyarch. Все просто — Infinity на создание игры требовалось два года, а Activision хотела выпускать новый "зов долга" под каждое Рождество. **Call of Duty 3** была новаторским проектом — среди прочего, это была первая игра в серии, создававшаяся исключительно для консолей. "Трешка" появилась в продаже на PlayStation 3, Xbox 360 и PlayStation 2 в конце 2006 года.

Call of Duty 3 Treyarch делала всего семь месяцев — вероятно, именно этим можно объяснить малое количе-


Call of Duty


Call of Duty: United Offensive


Call of Duty 3


Call of Duty: World at War

Call of Duty: Finest Hour


Call of Duty 2


Call of Duty 2: Big Red One


Call of Duty: Modern Warfare 2

ство нововведений. А еще сотрудники Treyarch были большими фанатами сеттинга Второй мировой, возможно, именно поэтому они все-таки не угробили свой проект окончательно. Но о революции говорить также не приходится — Call of Duty 3 продолжала топтаться на месте, в атмосферности и "киношности" значительно уступая даже предыдущей части.

Нет, Treyarch старались. Именно благодаря им в серии наконец-то появилась первая игра с сюжетом. Нас больше не бросали с одного фронта на другой — англичане, американцы, канадцы и поляки делали одно дело. Вся кампания проходила летом 1944 года на территории Франции, где разворачивалась знаменитая Фалезская операция по окружению большой немецкой группировки войск. Мы глазами разных солдат наблюдали за взаимодействием союзных войск, осуществлявших общую задачу. Похвалить Treyarch стоит и за то, что студия решилась усилить элементы драмы, "расцветить" яркими красками характеры воинов — в некоторых случаях мы переживали гибель боевых товарищей, как это было в CoD 2: Big Red One.

И все же... Все же у Call of Duty 3 имелись серьезные недостатки. Стремясь угодить игрокам, желавшим связного сюжета, Treyarch пожертвовали разнообразием — мало того что снова Вторая мировая, так еще и воевать приходится только лишь на территории Франции. Отдельный повод для недовольства игрокам из стран СНГ — Восточный фронт позабыт-позаброшен. Кроме того, уровень графики новой номерной игры ушел совсем недалеко от уровня Call of Duty 2. В геймплейном плане также минимум нововведений — добавились миссии с вождением техники, скучные мини-игры с рукопашным боем, и появилась действительно стоящая возможность возвратить фрицам брошенную гранату. В общем, у "трешки" были как весомые достоинства, так и ворох очень значительных недостатков. Call of Duty 3 не стала хитом — это был пускай неплохой, но все-таки проходной проект в рамках великой серии.

Своя "специальная версия" у Call of Duty 3 тоже была — речь идет о проекте **Call of Duty: Roads to Victory**, созданном силами Amaze Entertainment исключительно для карманной консоли PlayStation Portable. Действие этой игры по-прежнему происходило на Западном фронте, а в главных героях ходили американцы, британцы и канадцы. Очень большое внимание в Roads to Victory уделялось воздушно-десантным операциям Союзников, в особенности — провальной операции "Огород", не освещавшейся прежде в серии Call of Duty. К сожалению, эта вариация получилась очень уж слабой — унылые декорации, автоприцеливание, глупые противники, масса иных, более мелких недочетов — даже с точки зрения фаната серии Roads to Victory стоит внимания только ну с очень большой голодухи.

Так что 2006-й стал для поклонников серии Call of Duty годом разочарований. Радует во всем этом лишь одно — это единственный столь неудачный год за всю историю сериала.

Современная война

После выпуска второй части Call of Duty студия Infinity Ward решила окончательно завязать с темой Второй мировой войны. Современный сеттинг, вымышленные военные конфликты, увлекательный сюжет в стиле романов Тома Клэнси в сочетании с фирменными драйвовыми перестрелками и общей "атмосферой войны", присущей играм серии Call of Duty, — вот на что ставили разработчики при подготовке очередной маленькой революции. А прохладно принятая геймерами Call of Duty 3 лишний раз убедила Infinity: настало время кардинальных перемен. Время **Modern Warfare**.

Думается, абсолютно все уже в курсе, что Infinity Ward в очередной раз почти все сделала на "отлично". Современный сеттинг новой игры заткнул рты всем, кто сетовал на опостылевшую Вторую мировую (правда, тут же объявились новые недовольные, не принявшие "перебежку" серии в настоящее время).

Очередной эксперимент с графикой удался на славу — вместо яркой, цветастой картинки, знакомой нам по первым играм, геймерам предложили любоваться на серо-коричневые, максимально реалистичные тона баталий "Современной войны". И, конечно же, сюжет, который позволил игрокам схватиться со злобными русско-кавказскими террористами, а также с их ближневосточными соратниками, солдатами страны, весьма напоминающей Ирак наших дней. Сюжет, кстати, являлся одновременно и громадным плюсом, и серьезным минусом Call of Duty 4. Сама по себе связная, интересная история — это, естественно, огромное достоинство для любой игры. Но вот труженики из Infinity Ward чересчур увлеклись, завалив в итоге сторилайн своего детища просто невообразимым количеством "клюквы". Ах, эти русские негодяи только и мечтают, как бы устроить в своей варварской стране гражданскую войну, а заодно и угостить Америку парочкой ядерных боеголовок! Не говоря уже о том, что многим отечественным геймерам просто не очень приятно расстреливать врагов, переговаривающихся друг с другом во время боя по-русски.

Однако сюжет был единственным хоть сколько-нибудь слабым местом Modern Warfare — в остальном у игры все было в полном порядке. А закоренелым фанатам, которые еще не устали отстреливать фашистов, развлечение по вкусу подоспело уже через год после выхода Modern Warfare — аппетитный пирог с подзаголовком World at War геймерам преподнесла студия Treyarch.

Возвращение к истокам

Поскольку пятую номерную игру сериала мастерили сотрудники Treyarch, а не "родители" серии из Infinity Ward, революции от этого проекта никто не ждал, даже несмотря на щедрые обещания самих разработчиков, которые прямо-таки соловьем разливались, обещая сработать не хуже Infinity. Уже сама тематика — старые добрые баталии Второй мировой — недвусмысленно намекала, что геймеров ждет Call of Duty образца первой половины 2000-х, украшенный графикой в стиле Modern Warfare. Хотя несколько мелких нововведений пятая игра все же продемонстрировала.

Во-первых, вместе с **World at War** серия Call of Duty наконец-то "допрыгалась" до рейтинга Mature. Все потому, что разработчики решили придать игре реалистичности, добавив в проект расчлененку — крупнокалиберные пули, крошащие головы врагов на мелкие кусочки, взрывы, разбрасывающие во все стороны руки и ноги, фонтаны крови, бьющие из разорванных тел, — маньяки виртуальных миров могут быть довольны! Да и в целом уровень жестокости существенно повысился — расстрел безоружных пленных и хладнокровное добивание раненых в Call of Duty 5 — скорее правило, нежели исключение.

Во-вторых, Treyarch в очередной раз напомнила, что во время той страшной войны в "плохишах" ходили не только немцы. В паре-тройке миссий консольной Big Red One студия уже предлагала нам воевать с итальянцами и французами. В World at War же одна из двух игровых кампаний проходит на островах Тихого океана, где американским солдатам приходится противостоять хитрющим японским бойцам, которые в совершенстве владеют искусством партизанской войны (правда, в итоге все опять сводится к массовым перестрелкам "стенка на стенку"). Вторая же кампания почти целиком была посвящена битве за Берлин — одному из самых впечатляющих финальных сражений Великой войны. В кои-то веки виртуальные двойники советских воинов сражались не только на залитой кровью земле Сталинграда, но и на территории Германии.

World at War никак не была шедевром — тем не менее, студия Treyarch смогла создать проект, достойный имени славной серии Call of Duty. Тому подтверждением и весьма лестные рецензии в игровых СМИ, и многочисленные положительные отзывы геймеров.

Помимо "основной" Call of Duty: World at War, в конце 2008 года в продажу поступила еще и игрушка **Call of Duty. World at War. Final Fronts**, сработанная эксклюзивно для PlayStation 2. Проект, созданный работниками студии Rebellion, мог заинтересовать разве что преданных поклонников знаменитой шутерной линейки. Сделанная на коленке игра "щеголяла" графикой времен Call of Duty 3 и скучными миссиями. Вдобавок из Final Fronts почему-то выкинули советскую кампанию, предложив вместо нее битвы за англичан и американцев на Западном фронте (тихоокеанскую же кампанию Rebellion трогать не решились, хотя и здорово перекроила сами миссии — другие острова, другие сражения, но, в общем и целом — почти та же картина, разве что здорово уступающая оригиналу).

Финишвилль

Вот она — последняя на сегодняшний день игра под брендом Call of Duty, вершина эволюции сериала, как именует ее легион восторженных критиков. Да, на сей раз именно эволюции — последнее детище Infinity Ward просто берет все лучшее, что было в оригинальной Modern Warfare, и умножает это в несколько раз. Однако от проектов Infinity Ward геймеры-фанаты традиционно ждут немного другого.

Infinity стали заложниками собственной гениальности. Уже три раза они выпускали великолепные игры, задававшие новую планку качества для всего жанра рельсовых шутеров. А уж в рамках серии Call of Duty каждый из этих проектов был маленькой революцией. И вот в продажу выходит **Modern Warfare 2**. Чем же новая игра собиралась удивлять поклонников? Массовыми баталиями и героико-пафосной атмосферой войны, как Call of Duty 1? Серьезно похорошевшей графикой, как Call of Duty 2? Быть может, захватывающим сюжетом и предельно адреналиновыми миссиями, как Call of Duty 4? Нет, нет и нет. Нет, потому что все это уже было. Только вот, как оказалось, больше-то разработчикам предложить нечего. И Infinity Ward снова отправила в атаку "старую гвардию" — она еще "подкрутила" уровень графики, она завалила миссии головокружительными погонями, умопомрачительными перестрелками и грандиозными спецэффектами, она позвала работать над музыкой Ханса Циммера, признанного мастера по части пафосных саундтреков (и тот великолепно справился со своей работой), она снабдила игру залихватским сюжетом, бросающим игроков туда-сюда по всему миру, она включила в проект провокационную миссию с расстрелом мирных жителей (снова здравствуй, рейтинг Mature!) и просторные "нерельсовые" локации... Да, Modern Warfare 2 — на сегодня лучшее, что есть в серии Call of Duty, и, определенно, это один из лучших шутеров 2009 года. Но только это ни разу не революция. И даже смена сеттинга тут вряд ли бы спасла положение, просто потому, что это тоже уже было. То ли просто невозможно уже придумать что-то кардинально новое в жанре "голливудских стрелялок", то ли у Infinity заканчиваются идеи. Но факт остается фактом: Modern Warfare 2 — это лучшая игра за всю историю Call of Duty и одновременно самое горькое разочарование для фанатов сериала. Все хорошо, но лучше, похоже, уже некуда...

Разумеется, история Call of Duty еще далеко не закончена. Пока серия приносит издательству Activision огромную прибыль — даже "крепкие середняки" от Treyarch показывают себя в продаже просто великолепно, — разумеется, будут выходить и новые игры. В конце 2010 года ждем Call of Duty 7, действие которой, по слухам, будет происходить во время холодной войны. А там не за горами и Modern Warfare 3 от Infinity. В общем, война не заканчивается, дамы и господа. И, положа руку на сердце, пускай она продолжается и дальше — уж лучше в виртуальном, чем в реальном мире.

AlexS

ОБЗОР

MAG

Жанр: MMOFPS
Платформа: PlayStation 3
Разработчик: Zipper Interactive
Издатель: Sony Computer Entertainment
Издатель в СНГ: Sony Computer Entertainment
Похожие игры: все многопользовательские шутеры
Официальный сайт: www.mag.com

Сколько человек, по-вашему, должно сойтись в deathmatch на одной карте, чтобы сражение было по-настоящему ожесточенным и зрелищным? Два, четыре, восемь, тридцать два? Да нет же, бравые вояки: возьмите двойку, возведите ее в восьмую степень — и получите MAG (Massive Action Game) — новое слово в жанре многопользовательских шутеров.

Раз речь зашла о многопользовательских шутерах, то не лишним будет вспомнить и историю развития многопользовательского режима как такового. Первые пробы воплотить сетевую игру были в Doom, но ее качество было довольно низким. Главным режимом был кооперативный, подразумевавший совместное прохождение одиночной кампании. На его же базе был сотворен Deathmatch (DM), использовавший те же карты, что и однопользовательская игра, с расставленными по ним точками с орудием, патронами и аптечками.

Но первые настоящие подвижки в сторону современного вида многопользовательского шутера заложил Quake, а именно его вторая часть. Окреп жанр с появлением Quake III: Arena и Half-Life. Первый сам по себе являлся чистокровной сетевой стрелялкой с выверенным балансом, различным орудием и игровой механикой, подразумевающей внедрение хитростей, которым нужно учиться (например, rocket jump). Продолжая традиции предков, Quake 3 был вполне модернизируемым, что породило множество модификаций, как изменяющих суть игры, так и вносящих поправки в баланс в угоду профессиональному киберспорту (Quake III CPMA). Half-Life же не являлся многопользовательским, но был построен на движке, владеющим сетевым кодом, и допускал игру через веб. Благодаря этому спустя некое время был сотворен один из самых "фаворитных" в мире модов — Counter-Strike, позднее оформившийся отдельной игрой.

Данный экскурс в историю был не случаен. Вспомним громкие имена, мы в полной мере можем оценить, как, собственно, выглядит детище Zipper Interactive по сравнению с настоящими мастодонтами жанра. В конце концов, что нового сможет предложить нам их игра, чего мы еще не видели? Забегая вперед, можно сказать, что разработчики удивили, да еще как!

Три воинских искусства

*"Первое — глазомер: как в лагерь стать, как идти, где атаковать, гнать и бить. Второе — быстрота. Третье — натиск". **Александр Суворов, "Наука побеждать" — "Разговор с солдатами их языком"***

Наука побеждать

MAG — это настоящая сетевая война под номером 256. Да-да, вы не ослышались, именно такая куча народу схлестнется на одной карте за свои фракции, именно столько солдат одновременно устремятся в бой по приказу командира. Но, как учил Суворов, нужно брать не числом, а умением. Поэтому, оказавшись впервые на огромной территории MAG, не геройствуйте, а проявите смекалку. Для начала выберите фракцию, под знаменами которой вы мешками будете проливать свою и чужую кровь. А фракций всего три: европейские пехотинцы, именующие себя Raven, англо-американские вояки Valor и российские боевики S.V.E.R. Последние заслуживают отдельного внимания — в их роли выступают отмороженные русские, которые в кои-то веки изображены не в шапках-ушанках и даже не с балалайками наперевес, за что разработчикам отдельное спасибо.

В плане сюжета игра не предлагает ничего нового и базируется на тех самых группировках, описанных выше. А вот в чем, собственно, дело: на дворе далекое будущее, все мировые державы отказались от содержания вооруженных войск — думаете, почему? Неужто воцарился мир во всем мире, и поэтому держать армию стало глупо и бессмысленно? Не тут-то было! Оказывается, запасы нефти иссякли, назревает мировой кризис. А тем временем гордые солдафоны не унывали, а решили, что именно они смогут навести порядок в мире. Что сказать — банально, глупо и вторично, но постойте, где вы еще видели хотя бы нечто подобное в сетевых шутерах? Ну вот, то-то же.

В начале игры вы становитесь рядовым бойцом отделения из восьми человек. Четыре отделения составляют взвод, но если вы будете умело прижучивать противников, то станете командиром подразделения, а если еще и своих бойцов заставите сражаться как 300 спартанцев, ну, или, на худой конец, приказ №277 "Ни шагу назад" осуществите, то сможете стать и командиром взвода. Тут важно запомнить, что командир — что-то вроде путеводной звезды: не только путь укажет, но и боевой дух поднимет, да и оплеуху отвесить может в случае неповиновения. В общем, пока вы зеленый боец — копите очки опыта, прокачивайтесь, подбирайте себе оружие по душе, к слову, из неплохого арсенала. А может быть, в вас дремлет водитель танка или стрелок основного орудия бронетранспортера? Если да, то в MAG эти специальности очень востребованы, а для любителей погорячее имеется возможность забраться в вертолет и устроить неприятелям кровавую баню в стиле "Апокалипсиса сегодня" Фрэнсиса Копполы. Также можно вызвать авиаудар по позициям противника, но тут важно не попасть по своим, иначе ваши товарищи будут недовольны и открутят вам башку во время следующего привала.

Ну а пока голова у вас еще на плечах, посмотрите на местные красоты — военные базы на Гавайских островах, заснеженная Аляска, Ближний Восток — где вы только не побываете, шагая с винтовкой в руке! Но особенно любоваться некогда, понаделают в вашей голове отверстий, и будет там сквозняк гулять, мозг продует. А мозг — это главное оружие солдата, наравне, конечно, с хорошей пушкой и крепким бронежилетом. Когда впервые попадаешь в игру, выбор оружия довольно скудный. В основном это готовые варианты стволов: автоматы Калашникова, винтовки М-16, гранатометы и пистолеты. Но как только вы нарубите деньжат и опыта, то вам станет доступен оружейный тюнинг. Собрать собственную пушку — ведь это мечта каждого игрока? Кстати, самого вояку можно изменить — присутствует редактор персонажа. Это вам, конечно, не The Sims, но ведь мы с вами не в куклы играемся. Это война солдат, а на войне лучше быть мускулистым мордоворотом, чем волосатым секси-мачо.



Солдат — не разбойник!

В первую очередь MAG — это все-таки тактический шутер. Разработчики предлагают нам незабываемые ощущения, которые позволяют почувствовать себя винтиком целого механизма. Одно неточное действие — и ваш отряд повержен, а без вашей помощи взвод, из последних сил защищающий последнюю контрольную точку, долго не протянет. Каждый невыполненный приказ — это новая жертва, что в дальнейшем ведет за собой череду непредсказуемых событий. На ум сразу же приходит мысль: а кто, собственно, будет выполнять приказы этих напыщенных главнокомандующих, мы и сами с усами. Пойду, возьму вон тот пулемет и нарублю фрагов десять, например. Но парни из Zipper Interactive далеко не профаны в этом деле и с решением данной задачи справились, казалось, на "отлично". Ввести безоговорочную дисциплину — смелый ход с их стороны, который оправдал себя не в полной мере. Ослушались раз — понизили вас в звании. Ослушались два — получите билет в первые ряды разведывательного отряда, где вы выступаете в роли пушечного мяса.

Но здесь существует и обратная сторона медали. Ведь бунтарю, зажатому в определенные рамки, станет играть лишь интереснее. К примеру, типичная игровая ситуация: один из взводов удерживает нефтяную вышку. Взвод №2 с поддержкой авиации и наземной техники выкуривает неприятеля, надежно оккупировавшего двухэтажный дом. Вроде бы победа уже близка, пора чепчики в воздух бросать, но вдруг командир одного из отрядов сорвался, вытащив за собой весь личный состав, дабы обеспечить себе охрану, загубив тем самым всю операцию. Спрашивается: и где мотивация играть дальше? Можно долго приводить примеры из категории "а что, если...", но суть происходящего от этого не изменится. Но если у вас есть 256 друзей-единомышленников с PS3 под рукой, то предыдущие строки можете обходить стороной, а к итоговой оценке — прибавить как минимум один балл.

РАДОСТИ:

256 человек на одной карте — это вам не шутки
Стабильность

ГАДОСТИ:

Большое количество проказников

ОЦЕНКА:

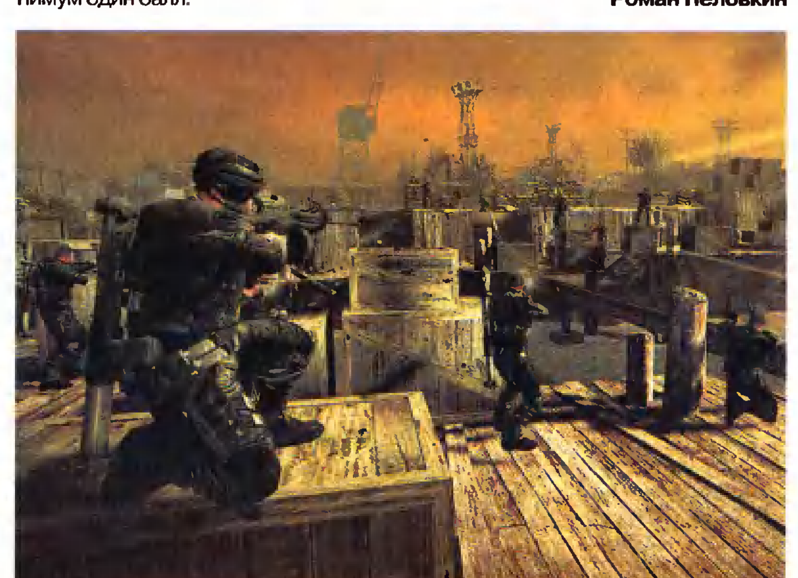
7.8

ВЫВОД

Многие еще до релиза говорили, что MAG должен стать достойным конкурентом Halo 3 в борьбе за право называться лучшим многопользовательским шутером на консолях нынешнего поколения. Даже поползли слухи о якобы "подростковости" сервиса Xbox Live по сравнению с PlayStation Network. Получилось ли сравниться у амбициозного Massive Action Game с легендарным проектом от Bungie, решать вам, но за одну лишь попытку выступить на одной территории с вселенной Halo можно многое простить.

Роман Неловкин





Жанр: *FPS*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *2K Marin, 2K Australia, 2K China, Digital Extremes, Arkane Studios*
Издатель: *2K Games*
Издатель в СНГ: *1С*
Похожие игры: *BioShock*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 с частотой 3,0 ГГц или AMD Athlon 3800+; 1 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7800GT или ATI Radeon X1900; 11 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,5 ГГц; 3 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 или ATI Radeon HD2600; 11 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение*
Официальный сайт игры: *www.bioshock2game.com*



ОБЗОР

BioShock 2

Вышедший в августе 2007 года BioShock стал обладателем всевозможных наград не за красивые полигоны. Залог успеха проекта крылся в неповторимой вселенной игры. Кен Левайн единолично выдумал настолько необычное место действия, разработал прекрасно функционирующую экосистему, добавил интригующий сюжет и смог заставить все это работать так, как нужно. К сожалению, не все издатели смогли оценить такой необычный проект: как выяснилось после релиза, BioShock особо никому не был нужен, издатели твердили Кену, что у него получится ничем не выделяющийся стандартный шутер. Представляем зависть недальновидных зажравшихся дядек, которые упустили у себя из-под носа главную игру 2007 года. В любом случае, 2K Games решили, что хорошего проекта должно быть много, особенно такого, как BioShock. Смущало только то, что продолжением занимается другая студия, но авторы заверили, что все сохранят в лучших традициях BioShock. Так и получилось, но сработал принцип "за что боролись, на то и напоролись".

Одна из главных интриг сиквела — главный персонаж. Как только стало известно, что нам дадут возможность поиграть за большого и страшного Big Daddy, фанаты навоображали себе невесть что. Увы, разработчики полностью провалили реализацию такого грозного героя. Нет, Большой Папочка все такой же сильный, как и раньше, просто этого совершенно не ощущается. Ну да, есть огромный бур на правой руке, присутствует возможность разбежаться и со всей дури вмазать им по жертве, топает и рычит Папаня несоизмеримо громче предыдущего героя, что, в принципе, объясняется его габаритами. Но на этом все отличия между персонажами заканчиваются. Какой смысл делать Big Daddy такую броню, если сплайсеры в два счета могут изрешетить его плазмидами и пулями? Где вся та мощь, которая была в оригинале, когда игрок убегал от Папочки на другой конец уровня, судорожно перезаряжаясь и собирая патроны?

Сюжет на этот раз ничем особенным удивить не может, хотя в финале предстоит сюрприз не хуже того, что был в BioShock за номером один. Правда, в этот раз у героя есть вполне конкретная мотивация к действию: спасти одну из Маленьких Сестренок и отомстить противной тетке по имени София Лэм (Sofia Lamb), имя которой подобрали как нельзя лучше. Дело в том что именно она заставила героя выстрелить себе в голову на глазах у дочки, что нам покажут в стартовом ролике. Затем мы переносимся на десять лет вперед, у нашего протагониста налицо все признаки сильного запоя: не понимает, где он находится и как его сюда занесло, очень смутно помнит предыдущие события, но вроде как кому-то что-то обещал сделать. А, точно, спасти отпрыска!

Разумеется, София старается всячески помешать семейному воссоединению, но Большой Папочка всех шинкует в капусту и прочие овощи, упорно следуя к финишу. Механика осталась практически такой же, что и раньше. Помнится, многие жаловались на то, что свободы предоставлялось слишком мало, коридоры практически не давали никакого намека на свободный мир. Эта проблема так и осталась в первозданном виде. Почти во всех заданиях отныне маячит стрелка вверху экрана, заблудиться, как раньше, теперь практически невозможно. Противники все те же, но есть и парочка новых: сплайсеры из оригинала, охотящиеся за веществом АДАМ, стервозные Big Sisters, плюс, с Big Daddy тоже приходится частенько пересекаться. Раз уж мы играем за Большого Папочку, значит, есть возможность взять с собой девочку, чтобы она деловито тыкала гигантским шприцем в трупы и выкачивала из них АДАМ. Нам в этот момент нужно не подпускать мутантов к ней, иначе Little Sister начинает картинно вопить, что ей сейчас придется очень худо — и мы должны ее спасти.



Граблями по лбу — хрясь!

Полноценный шутер из BioShock вновь не получился. Новый арсенал вполне способен удовлетворить игроков, но чего-то особенного ждать не приходится — запоминается только коломет, как две капли воды похожий на аналог из Painkiller. Простая стрельба по противникам вряд ли покажет желаемый результат. Здесь нужно играть, максимально используя все возможности, предоставленные разработчиками. В сиквеле акцент сместился в сторону плазмидов, теперь они стали чуть ли не эффективнее огнестрельного оружия. Новых заклинаний мало, так что в ход идут старые, проверенные временем "примочки": электрические и огненные заряды, "заморозка", обманывающие штуки для охранных камер и прочее. На последних уровнях игры появится практически "читерский" плазмид, который отнимает приличное количество энергии, но он того стоит, это точно.

Мини-боссами отныне являются Big Sisters, которые представляют собой куда большую угрозу, чем Большие Папочки, нынче выступающие с главным героем в одной весовой категории. Сестры появляются довольно редко, но почти всегда атакуют со спины, бьют больно, прыгают по стенам, отчего попасть по ним достаточно сложно, убиваются долго. Зато в бою с рядовыми противниками хорошо зарекомендовал себя бур, оружие ближнего боя. Постоянно использовать его, правда, не получится, в отличие от разводного ключа из первой части: топливо заканчивается быстро, а дают его нам не очень-то и часто. Но все равно не ощущается какой-то своей, особой крутости от игры за Большого Папочку, несмотря на его устрашающий вид и внушительный арсенал.

Мини-игра со взломом магазинов и электроники стала гораздо понятнее и логичнее. Отныне не нужно играть в водопроводчика, достаточно вовремя жать на кнопку, когда стрелка находится на нужном секторе. Двигается она достаточно быстро, попасть не всегда получается. Но небольшой хинт из первой части все же остался: "заморозьте" плазмидом то, что вам нужно взломать, — и индикатор будет ездить туда-сюда крайне медленно.



Графика, хорошо смотревшаяся в 2007 году, теперь окончательно устарела. Это отчасти можно простить из-за потрясающего дизайна локаций, но никудышные спецэффекты и размытые текстуры портят все впечатление. К счастью, это не коснулось атмосферы: Рапчур остался таким же неприятным и отвратительным местом, где за один день произошла катастрофа, изменившая все. Кстати, прогулки по дну океана оказались превосходными: красивые кораллы, глубоководные рыбы, сверкающие ярким окрасом, медленно поднимающийся от наших шагов ил... Жаль только, что таких вылазок маловато.

Сиквел получился слишком обычным. Убрать бур, Больших Сестричек и новый сюжет — и разницы между оригиналом и продолжением вы не увидите. Понятно, что разработчики сами себя загнали в ловушку с местом действия: как ни крути, стилистика Рапчура должна быть одинаковой, и если во второй части она еще нормально смотрится, то к следующей явно приестся. Похожая проблема возникла у EA с Dead Space, но там авторы перенесли действие на планету, что, по сути, ничего не меняет: все те же коридоры и лаборатории. Смогут ли 2K Games предложить игрокам нечто подобное, узнаем довольно скоро — продолжение просто обязано появиться.

РАДОСТИ:

Интересный сюжет
Прогулки по океану
Новое оружие и противники

ГАДОСТИ:

Мало нового
Не самая лучшая подача истории
Big Daddy не ощущается как персонаж
Игра довольно однообразна

ОЦЕНКА:

8.3

ВЫВОД:

Продолжение ясно дает понять, что BioShock пора устроить хорошую встряску. Пара новых противников и свежий сюжет спустя два года — довольно скромный подарок для игроков.

Обзор написан по Xbox360-версии проекта

Станислав Иванейко

Диск предоставлен магазином "Геймпарк", gamepark.shop.by

ОБЗОР

Dante's Inferno

Божественная пародия

Жанр: *слэшер*
Платформы: *Xbox 360, PlayStation 3, PSP*
Разработчик: *Visceral Games*
Издатель: *Electronic Arts*
Похожие игры: *серия God of War, Bayonetta, Darksiders: Wrath of War*
Официальный сайт игры: *www.dantesinferno.com*

*"Оставь надежду,
всяк сюда входящий"
"Божественная комедия", Ад, III, 9*

Классика мировой литературы как объект возбуждения креативных отделов коллективного разума представителей игродельческого цеха может привести к совершенно необъяснимым последствиям. Это когда оригиналы переписывают, кромсают на части, обливают огромными количествами галлюцинаций и пытаются засунуть в разрез психических заболеваний. И это уже не "Саломея" Оскара Уайльда в Fatale. А после всех этих кощунственных попыток как раз к месту приходится фразеологизм о ворочающихся в гробу авторах нетленных произведений. И если вы в ожидании Dante's Inferno решили ознакомиться с "Божественной комедией" Данте Алигьери, то правильно сделали — тем больше смеха принесет вам игра.

Вместо Данте-поэта — Данте-крестоносец. Вместо уставшего романтика, искателя аллегорий и странника по царствию метаморфоз — накачанный переросток, здоровяк с квадратной челюстью и подчеркнуто отважный любитель хорошей драки. Вместо страждущего мыслителя и неугомонного созерцателя, ведомого за руку Вергилием, — раскаивающийся нытик и вечно недовольный бодибилдер, ведомый за руку собственным эгоизмом. Вместо вознесенной на небеса Беатриче на колеснице, запряженной грифоном, — стандартная девочка в беде, клишированная голливудская красавица, по каждому удобному и неудобному поводу оголяющая грудь. Вместо дремучего леса, диких зверей — пантеры, льва и волчицы — и ниспосланного разума Вергилия — сама Смерть получает в лоб от героя, и за душой возлюбленной, что умыкает сам Люцифер прямо из-под носа, Данте самолично направляется в Ад. Но не для того, чтобы в путешествиях по девяти кругам, через чистилище да прямиком в рай, через наблюдения и суждения прийти к покаянию, а дабы накостылять всей уже и без того дохлой живности и вырвать свою избранницу из лап властителя мира мертвых. Данте Алигьери уже начинает беспокоиться и вот-вот перевернется.



И этот непокой ничем не остановить. Даже цитирующим строки из оригинала главным героем. И даже исполненными в игре многочисленными знаковыми персонажами из "Божественной комедии", как-то: Франческа де Римини и ее возлюбленный Паоло, Гай Кассий Лонгин и Иуда Искариот и многие прочие. Вокруг ключевых фигур ореолом и некоторые позывы к моральному выбору — грешникам можно искупить их грехи или оставить и дальше страдать на девяти кругах ада. И то, что бестиарий каждого нового уровня является ничем иным как проекцией воодушевления создателей после прочтения оригинала, как блудницы среди виновных в необузданной страсти и толстяки среди чревоугодников, никак не окупает ляпов. Те самые некрещеные младенцы в лимбе обзавелись клинками вместо конечностей, а скупцы и расточители представлены сиамскими близнецами, вовсе не желающими перекатывать огромные камни. А уж что говорить о том, что политической сатиры в игровой интерпретации "Божественной комедии" нет и в помине. И вроде бы это — мелочи, но именно из таких мелочей состоит конечный облик игры. Но дело, впрочем, не доходит до того, что автор оригинала переворачивается несколько раз подряд — удалось отделаться состоянием "почти-почти".

Однако в общем и целом сюжетная линия Dante's Inferno более-менее удалась. И все те вопросы, которые никогда не возникнут при знакомстве с повествованием, буквально ставятся авторами перед глазами. С каждым новым уровнем, с каждой новой игровой зарисовкой нам открываются не самые приятные факты из земной жизни главного героя. Сюжет просто пестрит флэшбэками, которые формируют конечный образ единственного "почему". И постановка раз за разом являет игроку немалую долю ярких персонажей, которые открывают свои роли с присущей кинематографичным играм подачей. Здесь же и пусть не великолепные, но как минимум достойные актерские данные людей, отвечающих за голосовые пассы, — озвучка воспринимается вполне органично, но не более того.

И если бы не эта страсть и воздействие той игры, на которую равнялись разработчики Dante's Inferno — речь идет, естественно, о похождениях Кратоса в мире God of War, — то впечатления были бы лучше. Лучше они будут и у тех, кто, к великому своему счастью, до похождений Данте не видел ни одного слэшера, где абсурд и гигантомания возведены в абсолют. С первых же минут начинаешь хвататься за голову, и держался бы руками за череп на протяжении всей игры, если бы было чем другим давить на кнопки геймпада. Все-все-все монстры, не говоря уже про особый подвид здоровенных боссов, как будто смотрят на нас из-под лупы: тот же мифический царь Крита Миной имеет размеры, сопоставимые с горой. И слепое подражание идеям самого успешного из предшественников — лукавые не дают спокойно играть.

А дальше — только нищета. Закидывая Данте на небольшую арену, предварительно закрыв все входы и выходы, да направляя на него монстров волна за волной — расправились с одной кучкой, примите под изничтожение следующую, а в конце, в виде презента за старание — большого и могучего монстра пожирнее. И пусть противники иногда напрягают, вынуждая постоянно двигаться и, ловко производя контратаки, отвешивать им по сопатке, большей частью они умирают быстро, а интеллект каждой рогатой особы компенсируется количеством атакующих единиц. И в виде завершающего безобразия — финальный противник: небольшую часть из них позволят убить постановочно и витиевато, но большинство сляжет после монотонного и занудного выбивания длинной полоски жизни. А если вы выбрали уровень сложности повыше, то извечной комбинацией "блок-удар" придется бить каждого второго противника, что навевает зевоту и так и манит выйти из игры. И если начальная часть игры Dante's Inferno еще балует разнообразием этих самых противников, то аккурат со второй трети все сбивается на простой навал всего, что было, и напрягающее самокопирование.

Да и сам Данте особыми способностями не вышел. Способный орудовать только лишь отобранной у умерщвленной Смерти косой, он вынужден пытаться быть оригинальным посредством аж двух видов атак и бедного набора комбо. И дело не исправит магический крест, заботливо нанесенный героем на свое геройское тело перед отправлением в Ад: неважный набор дистанционных атак да притянутое за уши деление на заклинания доброй ауры, прокачивающие заклинания и, соответственно, ауры злой, прибавляющие жестокости приемам с косой.

Архитектура уровней склоняет протагониста к легкой вариации популярного ныне паркура, который как бы и есть, и исполнен неплохо, но принимается игроком совершенно без воодушевления. Еще бы, ведь главное его назначение — помощь в достижении потаенных уголков, где от Данте спрятаны различные приятные бонусы. Они, да еще сбор вылетающих из павших противников душ — чем вам не коллекционирование? А ведь этими бестолковыми с логической точки зрения и сбивающими ритм штуковинами можно неслабо облегчить себе жизнь. А если их поиски на локациях темп подпортят недостаточно, то окончательно его добьют непонятно зачем прикрученные атрофированные элементарные головоломки.



И в довершение всех бед — не самая современная графика, пестрящая многими недоработками по насыщению объектов полигонами, проработке текстур, обеспечению спецэффектов зрелищностью и прорисовке достойной анимации. Но в Dante's Inferno, как это часто бывает, при низком техническом уровне щегольнуть получилось у дизайнеров. Вдохновленные великим оригиналом, они смогли создать совершенно безумные в своем мрачном и ужасном очаровании локации — каждый новый круг Ада воспринимается одновременно восхитительным и от-



ОБЗОР

Darksiders: Wrath of War

Догма

Жанр: *слэшер*
Платформы: *Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Vigil Games*
Издатель: *THQ*
Издатель в СНГ: *Софт Клаб*
Похожие игры: *серия God of War, Bayonetta, Dante's Inferno*
Официальный сайт игры: *www.darksidersvideogame.com*

"И когда он снял вторую печать, я слышал второе животное, говорящее: иди и смотри. И вышел другой конь, рыжий; и сидящему на нем дано взять мир с земли, и чтобы убивали друг друга; и дан ему большой меч".

Откровение 6:3-4

Мода — штука утонченная и очень иллюзорная, поэтому и работать с ней надо осторожно. Стоит одному художнику явить миру новый, чего греха таить, оригинальный тренд, бьющий по избитым моральным нормам своим новаторским подходом, на тонкой красной линии играя метаморфозами около абсурда, так сразу же появляется армия последователей, слепо копирующих свежую идею своего коллеги. И даже если качество исходного произведения находится на весьма приемлемом уровне, все равно впечатление от него портится.

Авторы заимствований, элементарно не понимая, что именно сшибало с ног в том самом пресловутом тренде, воссоздают оболочку на непрочном каркасе грубого дерева, а то и пустоты. И еще одна немаловажная деталь — всему должны быть свои время, место и мера. А когда невовремя и в стотысячный раз, то самое время завопить от тоски. Как запускаешь Gramophone & Typewriter Ltd. Джелли Ролл Мортон или, может, Джес Стейси, а в комнату входят Malice Mizer, травести Мана прокручивает пластинку в обратном направлении, вместо того чтобы взять гитару и исполнить соло в унисон.

Эпоса. Как можно больше эпоса. Беря за первооснову мотивы прошлых времен. По образу и подобию своему. Суета сует. Сион спасется правосудием. Убойтесь меча, ибо меч есть отмститель неправды, и знайте, что есть суд. И пал Вавилон. Если кто ляжет с мужчиною, как с женщиною, то оба они сделали мерзость: да будут преданы смерти, кровь их на них. Да вы все это уже слышали. Переписывая библейскую историю сотворения мира, да покруче, чем у Клайва Льюиса. Вновь заигрываясь с ортодоксальными взглядами на историю мира. Ну, сотворение, вселенский потоп, Голгофа, день Страшного Суда и прочие мифологические штучки. На этот раз для адаптации к голливудским реалиям была выбрана "Книга откровений" Иоанна Богослова. Сюжет с падающим с небес огнем, мечущейся на земле толпой с криками: "До конца света остается пять минут, ну, там метеорит или ядерная бомба — тогда отдашься?" и падающими небоскребами, да гигантские птицы начинают охоту на род людской. И идея вселенского абсурда уводит рукописный текст от реалий первоисточника все дальше и дальше. Вступивший на бренную землю не кто-нибудь, а сам Война — один из всадников Апокалипсиса — за неясным чертом решил попрать высокие традиции Страшного Суда. И поплатился свободой, заключенный где-то за решеткой в небесных чертогах.

А на Земле воцарился мир. С частично вымершим человечеством, а частично обращенным в отвратительных зомби — смех в зале. Да под гнетом очередного темного властелина, который с комфортом занял освободившиеся просторы. Но на них, по всей видимости, у властителей небесной канцелярии были другие планы. И тот самый Война, получивший в нагрузку свою совесть — премерзкого симбионта, в желании снискать прощение устремился вниз, в мир, где властвует зло и всем чхать на кризис ипотечного кредитования. Его сослали в ад? Хуже — в Висконсин.

Да даже если наплевать на неумолимый бред сивой кобылы. Подумаешь, и не к таким гротескам приучил нас God of War. Да только когда масштабы преемственности феерической глупости переходят все границы и являются на наши экраны в бесконечной прогрессии, самое время их возненавидеть. Здоровые качки прислужников всевышнего, размахивающие клинком, превышающим их рост раза в полтора, да расчленяющие нарочито колоссальных размеров боссов, да пафоса, как можно больше пафоса. И можно было бы стерпеть, если бы каждый новый виток сценария не предсказывался с необыкновенной простотой и непосредственностью.

См. страницу 16



Комедия Данте

"Божественная комедия" — это одно из произведений из золотого фонда классической литературы. Автор этого эпоса — итальянский поэт Данте Алигьери, один из основателей литературного итальянского языка и попросту светоч темной эпохи Средневековья, посвятил написанию длительный период с 1308 по 1321 год. В изначальном варианте поэма называлась просто "Комедия" — как жанр, который характеризовался самим автором как "произведение с устрашающим началом и благополучным концом" в противовес трагедии с "восхищающим и спокойным началом и ужасным концом". А прилагательное "божественная" было добавлено уже известным представителем литературы эпохи раннего Возрождения, автором знаменитого и обязательного к прочтению "Декамерона" Джованни Боккаччо.

Поэма, состоящая ровно из сотни стихов, повествует историю самого Данте, достигшего середины жизненного пути. По предложению Вергилия главный герой произведения совершает странствие по загробному миру, через девять кругов Ада, Чистилище и прямиком до Рая, где по побуждению Беатриче приходит к покаянию. Загробные видения и хождения — один из любимых сюжетов старого апокрифа и средневековой легенды, но вовсе не сюжетом и зарисовками ада прославилась "Комедия". Насыщенность поэмы огромным количеством аллюзий и иносказаний проливает для подготовленного читателя свет на многие аспекты жизни самого автора в разрезе самоанализа, исторические реалии позднего Средневековья, да и попросту на жизнь, такую, какая она есть. Произведение Данте, как острая политическая сатира, своими зарисовками переплетается с реальным положением вещей в Италии того века, находящейся на пути к самоопределению и разрываемой пресловутой феодальной раздробленностью. Сама концепция ада в описании мест перекликается географическими особенностями и архитектурой со многими районами Апеннинского полуострова, а грешники являются отображением общественной жизни того времени. Но даже не самым смекалистым читателям "Божественная комедия" явит множество незабываемых персонажей, чьи характеры были проработаны Данте Алигьери с пугающей тщательностью, а его зарисовки кругов ада, доработанные фантазией читателя, будут тому еще долго являться во сне. "Божественная комедия" аллюзиями охватывает всю жизнь и задает многие вопросы, незамедлительно давая на них ответы. Это — поэтическая энциклопедия средневекового миросозерцания.

Данте Алигьери умер в год окончания работы над своей "Комедией", которая продолжает жить в веках. И, несмотря на слова Вольтера, мы настоятельно советуем ознакомиться с этим представителем классики мировой литературы, если по каким-то причинам вы не сделали этого раньше.

вратительно. Словом, мастерам кисти удалось нарисовать Преисподнюю именно такой, какой она должна была бы выглядеть, если бы существовала, такой, какая возникает в фантазии при чтении "Божественной комедии". И закончить хотелось бы словами Франсуа Вольтера: "Слава Данте будет вечной, потому что его никто никогда не читает". Не весело, но это так.

В конечном итоге, совсем не шедевр, и не хит, и даже не просто хорошая игра. А вполне занудный и однообразный слэшер, который, однако, имеет пару-тройку козырей в рукаве. Благо финальные титры приходят достаточно скоро — аккурат к тому моменту, когда хочется бросить все и найти себе игрушку поинтереснее. Но стоит ли браться за шекспировского "Макбета" — вариацию истории о короле Шотландии? Понадеемся, что сочинение на тему "как бы написал "Божественную комедию" Данте Алигьери, если бы работал на "фабрику грез" послужит разработчикам хорошим уроком.

РАДОСТИ:

- **Сюжет в целом неплох**
- **Затягивающая первая треть игры**
- **Заигрывание с моральным выбором**
- **Гротескные враги**
- **Классный дизайн**

ГАДОСТИ:

- **Невнимательность к оригиналу "Божественной комедии"**
- **Монотонные и занудные бои "аренного" типа**
- **К середине игра сваливается на самокопирование и сумбур**
- **Вторичная стилизация**
- **Слабое графическое оснащение**

ОЦЕНКА:

6.7

ВЫВОД:

Не надругательство над классикой мировой литературы, но танцующая на тонком льду голливудского формата интерпретация нетленного произведения Данте Алигьери. Несмотря на то, что первоисточник дал сытную пищу для полета творческой мысли в создании игрового окружения, по всем остальным параметрам Dante's Inferno оставляет желать намного лучшего. А жаль, на эту игру возлагались большие надежды.

Обзор написан по Xbox360-версии проекта

Слава Кунцевич



ОБЗОР

Darksiders: Wrath of War

Начало на странице 15

Даже изначально понятно, что, когда баланс сил покачнется, зло резко станет добрым, а вот добро — мерзким и непорядочным. Но сценаристам было невдомек, что штампы — их страшный враг — сделают их очень серьезные и более чем эпические финты пресной клоунадой. Он знал Христа? Знал?! Иисус должен ему двенадцать баксов!

Зато, если отбросить в сторону мужественные пудовые квадратные челюсти, черепа на доспехах и жестокие выразительные глаза, игра явит щедрый набор колоритных и харизматичных персонажей. Все как будто вышедшие из адских котлов или, напротив, сошедшие с безмятежных облаков. Иногда действительно мерзкие, местами пышущие злобой, кое-где впечатляющие гонором и безразличием. Отображение высших существ, как говорится, на высоте, и что по сравнению с ними жалкие сдохшие людишки?

Выпихнуть игрока в открытый для исследования мир — милое дельце. Но признав свою неспособность проработать его достаточно хорошо, дабы тот не показался занудным, лучше всего запустить прохождение по одному, единственно верному пути. А чтоб любопытные товарищи не совали нос куда не просят — запретить доступ в целую россыпь локаций. И что остается от нежно любимой "песочницы"? Лишь вагон и маленькая тележка сокрытых в тайниках приятностей, которые своей номинальной стоимостью отнюдь не внушают желания их искать. А так — по ровно очерченной линии, которую заботливо нарисовали сценаристы. Извольте сделать то, что просят, и тогда за подвиги вам откроют путь дальше. Но чаще будут откидывать назад, чтобы вы смогли как можно внимательнее пошарить в полуразрушенных небоскребах. Одни и те же места да постоянные возвращения, ну и никакой возможности свернуть в сторону — добавьте несколько очков в копилку уныния. Придумай, сделать что-нибудь! Он придумал, но этим вдвоем занимаются.

Страсть к заглядываниям через плечо подвигла разработчиков на создание абсолютно клишированной боевой системы. А отсутствие собственной фантазии и банальное неумение сделали ее до жути однообразной. Бесконечное размахивание здоровенным мечом и концептуальной косой и орудование тяжеловесной перчаткой, ввиду полной беспомощности заранее обреченных на быструю и болезненную смерть противников, вызывает зевоту уже после первой-второй стычки. А возможность швырнуть чем-нибудь разрушительным или на короткое время обернуться пылающим демоном огромных размеров разнообразия особого не привносит, оставляя весь вложенный потенциал где-то в состоянии созревания плода. Прибавьте ко всему этому привычный уже всем паркур и возможность при помощи крыльев преодолевать небольшие расстояния, используемые только лишь для поиска тех самых дополнительных бонусов, — и вот вам безрадостная картина бесконечного занудства. Которая к тому же дополняется однообразными поединками с боссами, которые не требуют к себе особого подхода, кроме дополнительных повреждений в монотонном размахивании сталью. И пусть они красивенько роняют на землю свои части тела, увлекательности это никак не способствует.

И сразу чтобы покончить с плохим — графика. Замыленные текстуры и невнятного состояния спецэффекты сопровождают вас на всем протяжении игры, а низкое разрешение делает картинку на большом экране еще более отвратительной. Отметиться зато удалось не самым частым на этих платформах зверям — багам: залипающее изображение действует на нервы довольно сильно. Да и преобладание серых, блеклых тонов, которые вроде бы специально должны были делать картинку безрадостной, скорее навевает зевоту, а не атмосферу.

Зато неплохая работа дизайнеров заслуживает вежливого кивка головой. И пусть все это мы уже где-то видели, местный арт внушает уважение к тем людям, которые его создавали. Эдакая смесь из традиционных мифологий и радикального футуризма — вот тутошний бестиарий, тутошние герои и тутошние персонажи. Да и сама картина лежащего в руинах мира добросовестно впечатляет и действительно производит впечатление натурального постапокалипсиса.



И возвращаемся под конец к неприятному: эпические немногочисленные и однообразные мелодии в музыкальном сопровождении и очень скупой набор звуков — все это опускает планку приятностей все ниже и ниже. А вот оригинальная озвучка на высоте — голоса напрочь лишены пафоса или переигрывания, да и подходят своим персонажам просто потрясающе.

Навряд ли от этой игры кто-то ждал чего-то большего. Заслуженный "крепкий середняк", самую малость развлекающий, но в разрезе жанра его ждет только забвение. И Война восседал на рыжем коне. А тем временем продолжение уже анонсировано. На кой? Хотя смерть грозит только живым. Трупы вроде него опасаются лишь червей и некрофилов.

РАДОСТИ:

Колоритные персонажи
Отличный дизайн всего и вся
Замечательная озвучка
Способность протагониста обернуться пылающим "призраком коммунизма"

ГАДОСТИ:

Предсказуемый, абсурдный сюжет с кучей ляпов
Полнейшая вторичность
Тоскливые поединки
Слабый графический уровень

ОЦЕНКА:

6.3

ВЫВОД

Агнец снял первую из семи печатей... Первое животное, говорящее: иди и смотри... И вот, конь белый, и на нем всадник, имеющий лук, и дан был ему венец; и вышел он как победоносный, и чтобы победить. Да только пиррова эта победа. Явить миру кроме очередной дозы приторной вторичности этот проект не смог более ничего, ну а за исключением посредственности во всем довольно неплох, да. Dos tequilas, por favor, и пустой стакан. Напомните потом разработчикам превратить воду в вино в продолжении. Только в это чудо совсем не верится.

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

Слава Кунцевич

Всадники Апокалипсиса

Четыре всадника Апокалипсиса — это персонажи из шестой главы "Книги откровений" Иоанна Богослова, последней из частей Нового Завета, которая является по сути дела описанием библейского варианта конца света. Сами "Откровения" на данный момент, наверное, самая таинственная глава священного писания, над трактовкой которой бьются историки и богословы на протяжении многих лет, постоянно расходясь во мнениях — кто-то придерживается ортодоксальной точки зрения и считает это пророчеством, а кто-то проецирует данное произведение на реалии жизни самого автора и желаемое им падение Римской Империи. Но в эту полемику мы вдаваться не будем, благо и касательно избранных нами всадников мнения зачастую расходятся. Так, если взять на вооружение самую распространенную трактовку, что всадники олицетворяют собой антихриста-завоевателя, войну, голод и смерть соответственно. Всадники появляются строго друг за другом, каждый с открытием очередной из первых четырех из семи печатей "Книги откровений". Так, антихрист — всадник на белом коне, чей цвет олицетворяет или зло, или праведность (мнения разделяются), — в зависимости от трактовки означает или приход земного воплощения дьявола в наш мир, или возвращение Иисуса Христа и распространение Евангелия среди людей. Второй всадник, что восседает на рыжем коне, приносит в мир раздоры, вражду и повсеместные случаи геноцида — таким "гуманным" образом он вершит божий суд. Третий "кавалерист", расседлавшийся на вороной лошади, олицетворяет собой повсеместный голод со всем сопутствующим. Ну и наконец, завершает парад всадник на бледном коне — это смерть, которая настигнет переживших войну и голодомор. А вот сразу за ним следует Ад. В общем и целом все четыре всадника приносят с собой на бренную Землю всеобщий "трындец" — классический сценарий.

В популярной же культуре образы всадников Апокалипсиса представлены в несколько ином ключе — в том ключе, в котором мы привыкли их видеть в голливудских блокбастерах, телесериалах и остросюжетной литературе. Существенных различий с вышеописанными трактовками нет, за исключением того, что всадника-антихриста заменяет собой всадник-болезнь, всадник-мор, всадник-чума. Легче от этого, впрочем, почему-то не становится. К слову и в завершение, именно такая трактовка четырех всадников Апокалипсиса нашла себе теплое местечко во многих компьютерных и видеоиграх. Кроме все того же Darksiders: Wrath of War, они присутствуют в виде босса в World of Warcraft, в Fallout Tactics: Brotherhood of Steel являются в виде "пасхалки", в Quake IV их именами названы четыре отряда строггов, а в серии варгеймов Warlords они покровительствуют фракциям.

ОБЗОР

Heavy Rain: The Origami Killer

Смерть как искусство

Жанр: *адвенчура, интерактивный фильм*
Платформа: *PlayStation 3*
Разработчик: *Quantic Dream*
Издатель: *Sony Computer Entertainment*
Похожие игры: *Fahrenheit, Shenmue, Omikron: The Nomad Soul*
Официальный сайт игры: *www.heavyrainps3.com*

Анонс Heavy Rain: The Origami Killer, произошедший в 2006 году, наделал много шума. Чуть-чуть игра, чуть-чуть интерактивное кино уже только тем обещанием, что выйдет, была обречена на нежные чувства небольшой аудитории эстетствующих ценителей инноваций и неординарного подхода. От культовой компании-разработчика из славной Франции, чей маркер о многом говорит. Сперва ожидаемая на "персоналках", но ледяным душем ливня последовал удар: "PlayStation 3 only" — война Sony за конкурентоспособность своей, в то время проигрывающей творению Microsoft, мультимедийной платформы. И новаторской игре от культовых разработчиков предстояло стать еще и популярной — эту тяжкую ношу взял на себя издатель.



Разберемся в феномене Quantic Dream. Франция, Париж — местонахождение. Во главе — уже легендарный Дэвид Кейдж, и по правую руку от него — Гийом де Фондомье. История компании, основанной в 1997 году и имевшей до Heavy Rain: The Origami Killer в активе всего две игры, вроде бы не настраивает на добрый лад, но зато какие это были игры. Дикая смесь жанров, которую практически невозможно классифицировать и проще наречь адвенчурой с открытым геймплеем в Omikron: The Nomad Soul, а позже — в культовом Fahrenheit, который впервые кивнул на то самое мифическое "интерактивное кино". Эти игры покоряли сердца, но так и не смогли покорить магазины — провал в продажах для обеих. Видимо, игровая общественность еще не была готова к такому взгляду на "игрушки", который многие слишком эмоционально называют революционным.

Дэвид Кейдж (настоящее имя Дэвид де Гратолла) — из тех людей, кто смотрит если не на несколько шагов вперед, то точно совершенно с иного ракурса. Не игродел, нет, а режиссер, сценарист, дизайнер и музыкант, который изначально подходил к своим творениям как к представителям этого постмодернистского синтетического искусства — видеоиграм. Вне арт-хаус-направленности, но и без прицела на блокбастеростроение, не стараясь быть оригинальным, а исходя из искренности взглядов. И Heavy Rain: The Origami Killer — как первоклассный триллер и жесткая драма о серийном маньяке и простых людях в непростых ситуациях.

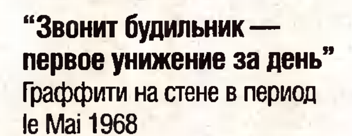
"Этот псих приставил пушку к моему лицу и заставил разыгрывать психосексуальную драму с его женой!" — "Он заставил тебя заниматься психосексом с его женой?"
"Четыре комнаты"

Начинаясь светлым, радужным прологом, когда все хорошо и солнечно, Heavy Rain дает отсчет до траурных часов свинцового неба и человеческой трагедии. Несколько шаблонно в разрезе историй о взаимоотношениях личности и повальной депрессии, окрашенной яркими брызгами крови в серой, дождливом мегаполисе. Делает кивок в сторону очередного серийного неуловимого убийцы — циничного маньяка, губящего детские души и, по велению собственной idea fix, подкрепленной психическим расстройством на перекрестии ненависти и жажды славы, оставляющего на каждой из жертв испанскую пахариту — маленькую фигурку-оригами. И глазницы каждого ребенка могут завтра наполниться льющейся с безразличных небес тяжелой водой.

Раскручиваясь историей жизни одного в прошлом среднестатистического человека, поныне испытывающего провалы в памяти, отдающегося во власть приступов шизофрении и каждым жестом показывающего безразличие к жизни, но меж тем пытающегося нащупать единственную ниточку, удерживающую от полного помешательства. Кошмары, бьющие по телу капли дождя и тела возле дороги. Очнувшись. Осознав утрату последнего святого. После очередного приступа помутнения, обнаруживая подброшенную подсказку, вцепившись в нее чуть ли не зубами и рванув в поисках единственного пути к спасению. И в роли Итана Марса — ты.

Ловко жонглируя сразу четырьмя персонажами, с одной стороны, совершенно различными, но едино отданными в распоряжение собственным внутренним демонам, играющим на струнах их душ апатично-суицидальную мелодию. На вид обычными, углубленными во внешние дела своей увлеченности, в итоге приведшие их всех на один и тот же состоящий из многих переплетенных волокон канат, но отправляющих резкие удары душевных стенаний и личностных комплексов, убегая от прошлого, настоящего, будущего внутренних миров. В бреду природных и не очень стимуляторов и придавленные великим одиночеством сумеречной и пасмурной тоски, явственно осознавая свои дороги, но даже не подозревая всего того, что им может грозить. Ведомые прямым приказом, случайными ниточками полыхнувшей заново истории и сбором материалов для собственной документальной пьесы, пересеченные с путем поисков все-таки главного героя, все вместе влекомые проделками загадочного душегуба. В ролях Скотта Шелби, Нормана Джейдена и Мэдисон Пейдж — ты.

Как будто актерами из виртуальных миров, каждую сцену обыгрывая словно искренними эмоциями, где мимика проработана до состояния блеска слез в каждой паре глаз. Да оставляя внутри горький осадок не самым выдающимся подбором голосов, а в русской версии подбором и вовсе отвратительным, резко переключив рычаг в направлении прочтения субтитров, когда пресное бубнение и доля наигранности еще не совсем раздражающие. Почти всегда оригинально и непредсказуемо, но иногда сбиваясь на шаблоны, наигранность и переборы с надрывным рыданием. Филигранными финтами, сюжетом нагнетая обстановку и не отпуская напряжением каждой доли секунды — элементарно не остается времени на то, чтобы с облегчением выдохнуть. И пусть параллелями со множеством детективных историй, но не цитируя вытягивает из рукава джокер с совершенно неожиданным и непредсказуемым именем убийцы. Прорабатывая и раскрывая характеры и затаенные в шкафах скелеты полностью, но совершенно беспощадно распоряжаясь их жизнями, где смерть одного, даже нескольких героев не станет окончанием, а только запустит сценарий в другом направлении, в конечном итоге выводя все это безумие к одной из двадцати двух концовок. И самое время разразиться проклятиями, что с каждым новым стартом имя Мастера Оригами остается прежним.

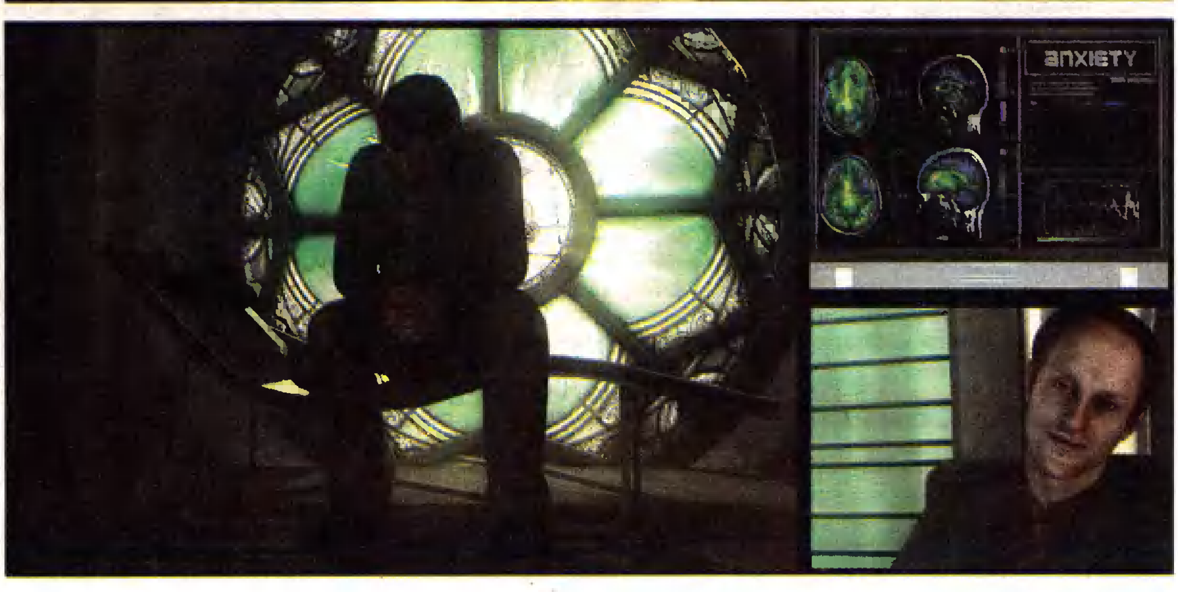


"Звонит будильник — первое унижение за день"
Граффити на стене в период le Mai 1968

Презентуя не то чтобы совсем уж интерактивное кино, но градус напряжения стопроцентного голливудского триллера в разрезе приключения неторопливого, но словно мчащегося непрерывной психологической драмой по поверхности восприятия и сопереживания. Давящей атмосферой лупя по коже тяжелыми струями дождя, часовыми зарисовками вроде бы не самой большой значимости и преисполненной монотонностью откровенной бытовухой, как-то по-особенному погружая в атмосферу нервозной трагической безысходности. И будь то процесс утреннего бритья или потребления горячительных напитков, а то и сцены сексуального характера, все одно все они поданы пропитанными апатией строками и неподдельной эмоциональностью. Пером сценариста, голосом режиссера, жестами постановщика, разыгрывая одну пьесу в одних декорациях, но каждый раз разную. Отныне не прописными диалогами, но вполне себе бесхитростными и не самыми глубокими без ста девяноста трех раз сказанного крепкого словечка, но довольно насыщенными и проникновенными, оставляющими следы как внутри, так и на поверхности.



Городом, улицами, стенами, комнатами, этажами, подвалами, дождем, подворотнями, интерьерами и обиходами, отличаясь пристальным вниманием к самым мелким и вроде бы неважным деталям, делая этим картину показанного мира абсолютно завершенной и полновесной. Картинами, конечно, не городской тоски, но жизнью каждого квартала в отдельности, пробирая не нуарной, но трогательно-пугающей погодой бесконечной немилости небесной канцелярии. Превращая в ржавчину серые улицы под аккомпанемент стука капель по мостовой.



Практически без прямого воздействия, растянутыми роликами игрового повествования и циклічными сериями попеременного зажимания кнопок на игровом манипуляторе в такт высвечивающимся на экране подсказкам правильной последовательности действий.

См. страницу 18





ОБЗОР

Heavy Rain: The Origami Killer

Начало на странице 17

Зачастую происходя слишком молниеносно, не предоставляя времени для обдумывания действий и заставляя действовать рефлекторно, что, бывает, заканчивается ругательствами. Местами выкручивая суставы и выламывая фаланги сложностью выполнения, когда оказываются задействованы чуть ли не все десять пальцев, что не раз перейдет в извержение проклятий и понижение уровня сложности. Не отвлекая от геймплея правилами вроде "или выполни, или проиграй", только лишь направляя игру по другому сценарию.

Завораживая всеми элементами анимации и тщательной проработкой мельчайших мимических морщин, иногда поворачиваясь далеко не самой лицеприятной стороной открованной размытости и словно вылепленных из воска физиономий, кое-где переходя даже к топорности и угловатости. Не самой высокой четкости, но определенно особым вниманием к тщательности проработки и недюжинной фантазии, проявленной при потоке дизайнерских изысканий. И при не самом уж великолепии умудряясь сквозить терпимой, но неприятно приторможенной производительностью. А иногда и вовсе сбиваясь на исчезновение звука и раздражающие тормоза, а то и повисая намертво. И после такого не самого приятного окончания романа в самый раз высказать все то, что думаешь по поводу только лишь автоматического сохранения, которое, бывает, пропадает начисто. И вроде своевременно вышедший патч как будто ничего и не исправляет.

Но до обидного малой продолжительностью, когда имя убийцы раскрывается за два-три вечера, искренне жалеешь о том, что не растянул полусуточный сценарий как минимум на неделю. И только разве что любопытства ради начинаешь заново, зная об обещанных двадцати двух концовках, но по повторному времяпрепровождению не даруя и сотой доли тех эмоций, сквозя однообразностью. В ожидании каждого нового эпизода Heavy Rain Chronicles.

Не революция. Не взгляд за горизонт. Но очень качественный представитель "фестивального" мейнстрима в индустрии виртуальных развлечений, первоклассный триллер и адвенчура с уклоном на максимальное приближение действия к интерактивному программному кино, оставаясь при этом действительно классной игрой. Не причина срочного внепланового приобретения консоли от Sony, но свою покупку оправдывающая целиком и полностью.

Все проекты Quantic Dream проваливались в продаже, но рекламная кампания сделала свое дело — в первую неделю продаж Heavy Rain: The Origami Killer преодолела планку в полмиллиона проданных копий. А вот сможет ли игра вытянуть PS3 из не самого лучшего положения, покажет лишь время. Если что, Shenmue от SEGA не удалось спасти Dreamcast.

РАДОСТИ:

Лихой сюжет с неожиданной концовкой
Высокая вариативность
Давящая, депрессивная атмосфера
Не наигранные моменты выжимания слез
Тщательно проработанные личности всех персонажей
22 варианта концовки
Кинематографичная анимация
Хорошая графика
Отличный звуковой ряд

ГАДОСТИ:

Ситуации иногда сбиваются на шаблоны
QTE неприятны в исполнении на высокой сложности
Всего один убийца
Не лучшая озвучка
Тормоза, баги, зависания
Скоротечность

ОЦЕНКА:

8.6

ВЫВОД:

Отличная приключенческая история в формате давящего на психику триллера и выжимающая слезы первоклассной драмой. И жаль, что подпорчена невнимательностью при тестировании, перегруженным управлением и блеклой озвучкой. А еще больше не хватает элементарной продолжительности или должного стимула к повторному прохождению. Но даже одноединственное знакомство не оставит равнодушным никого.

Слава Кунцевич

ОБЗОР

Napoleon: Total War

Жанр: *глобальная тактическая стратегия*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Creative Assembly*
Издатель: *SEGA*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб*
Похожие игры: *серия Total War*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,6 ГГц; 1 Гб (для Windows XP) или 2 Гб (для Windows Vista / 7) ОЗУ; видеокарта с 256 Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 2b; 38 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,0 ГГц; 2 Гб (для Windows XP) или 3 Гб (для Windows Vista / 7) ОЗУ; видеокарта с 512 Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 2b; 38 Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.totalwar.com/napoleon*

"К оружию, друзья.
Вставайте все в строй,
Пора, пора!"
"Марсельеза"

"Искусство войны — это наука, в которой ничто не удается, кроме того, что тщательно просчитано и тщательно продумано", — говорил Наполеон Первый и устремлял взгляд по направлению к мировому могуществу, которое к нему было ближе, чем ко многим правителям прошлого, настоящего, будущего. "Плохо, ежели молодые люди постигают военное искусство по книгам: это — верное средство воспитать плохих генералов", — вещал он и постигал бремя военной мудрости на полях сражений, раскидываясь средствами ради цели со словами: "Солдаты — цифры, которыми разрешаются политические задачи". Направлял армии к новым горизонтам, ораторствуя: "Трусливый бежит от того, кто злее его; слабого побеждает сильнейший: таково происхождение политического права". 18 июня 1815 года Артур Веллингтон разгромил Наполеона Бонапарта, но имя первого скрыто вуалью старых веков, а в честь второго даже назвали торт.

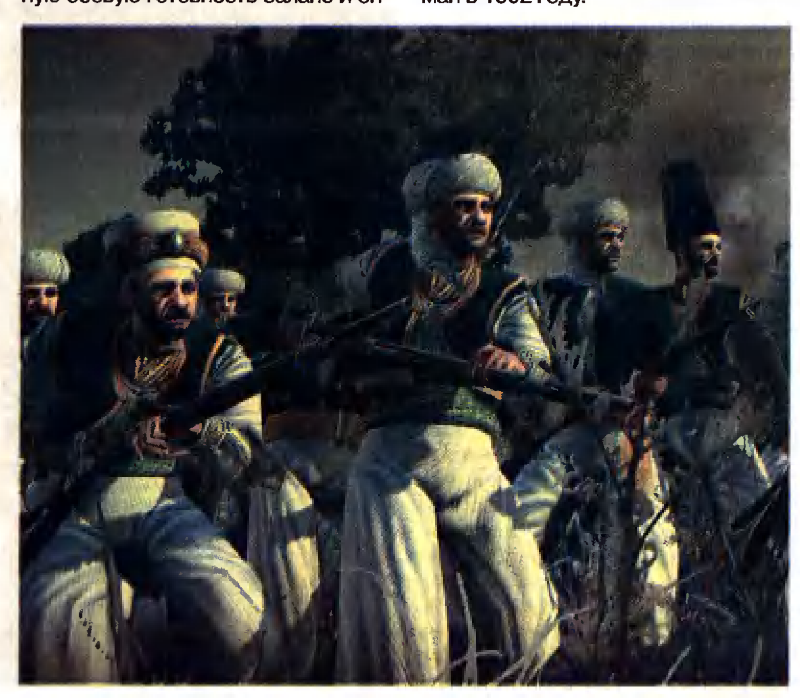
Тяжелой поступью военного шага, обивая в такт всем этим воодушевляющим на победы гимнам и маршам, мечась между континентами и временами от японских сегунов до подавления непокорных краснокожих, да с каждым шагом улучшаясь и развиваясь. Откидывая в сторону пики и булавы, заменяя требушеты на дымный порох в чугунных стволах и выдавая каждому солдату по персональному кремниевому мушкету; а военные армады распускают белоснежные паруса, дабы чуть погодя пойти на дно грудой бесполезных обломков. Не совсем гладко по многим параметрам, не приведя в полную боевую готовность баланс и оптимизацию, слегка недоработав почти на всех фронтах, вместо того, чтобы сбагривать сотни мегабайт псевдодополнений и массивных патчей, враз ударив по редутам врага концептуальным продолжением.

Прекрасно осознавая задачу, когда следовало не только отладить и смазать маслом выбивающиеся из ритма механизмы да устранить собственные оплошности, которые неминуемо дают о себе знать во времена экспериментов. Обрезая игру в глобальности, поставив на стройные рельсы исторических реалий, слегка перемотав время и раскрывая историю жизни легендарного военного и политического деятеля XIX века. Проявляя креативное мышление, стараясь изменить серию, дабы ни у кого не появилось желания обвинить разработчиков в самокопировании и попытке продать одно и то же достижение дважды, фактически презентуя новую часть уже легендарной серии. Учась на ошибках собственных и опыте других, отбрасывая в сторону пресловутый британский консерватизм, представляют нам Napoleon: Total War.

Жил-был Анри Четвертый, он славный был король...

Ведя пальцем по жизни длиной в эпоху, от самых незначительных, через самые эпохальные и до самых трагичных событий. От урожденного корсиканца и воспитанного идеалами французской буржуазной революции, дав старт славным временам кровопролитных сражений. Через обучающую кампанию, описанную словами Луи Бертье, тренируя управлять парусным судом в переправлении с Корсики на континентальную Францию, руководя возведением инфраструктуры в окрестностях Реймса, и под конец отправляя в 17 декабря 1793 года на штурм Тулона, после чего получая шевроны бригадного генерала. Следуя по исторической спирали, да в 23 февраля 1796 года — с назначения командующим итальянской армией во время боевого похода на Аппенинский полуостров, воюя против Сардинского королевства и Австрийской империи, одерживая одну победу за другой. Монтенотте. Лоди. Кастильоне. Арколе. Риволи. Мантуя. И так до победного конца в июне 1797 года.

Раскручиваясь учебным пособием дальше и начинаясь по инициативе самого Бонапарта в 1798 с флотом и армией в попытке прибрать к рукам отделенный Средиземным морем Египет, воюя против Османской империи и британской военной флотилии, одерживая одну победу за другой. Валетта. Александрия. Каир. Яффа. Абукир. И так до бессмысленного и безрезультатного вывода экспедиционного корпуса по причине бедственного положения Исполнительной Директории и революционных волнений мусульман в 1802 году.



Что делал слон, когда пришел Наполеон?





И, наконец, бросая в самую гущу событий в Европе, через все коалиционные кампании и от звания пожизненного консула, через собственную коронацию и до самого низвержения. Нанося Австрийской империи одно поражение за другим на всех фронтах, оккупируя непокорную Испанию, разделяя и властвуя на территориях Польши, Пруссии и Саксонии, да прямиком до московских пожаров и Бородино, а там уж как карты лягут, и быть может, к ногам падет и корона Британской империи.

Стараясь быть как можно более историчной, являя игроку факты из жизни Наполеона и наставляя имена-ми многочисленных правителей и полководцев, бросая в виде сообщений многочисленные мировые события, которые ни на что не влияют, но отлично рисуют общую картину тех дней. Допуская лишь незначительные помарки, вроде назначения Москвы столицей Российской империи, позволяет перевернуть историю как вздумается, беря под начальство не только французскую армию, но и самые влиятельные государства тех дней. И Ватерлоо можно с легкостью сделать мифом, став единым правителем континентальной Европы. Объединяя исторические сражения в отдельную последовательную кампанию, ставя локальные задачи прямо на полях битв и раз за разом требуя победы. Аустерлиц. Бородино. Дрезден. Трафальгар.

Жестко урезая игровые карты в масштабе, а временные промежутки — в длительности, одновременно с тем оставляя колонии в роли дополнительных доходов и сокращая ходы до недель. Полностью предоставляя проявить себя как политика, представляя расширенный и доработанный режим дипломатии, который иногда все так же разбивается об упрямство и неадекватное поведение противников. Позволяя распускать широкую деятельность разряда шпионажа, приводя хитроумные планы невидимой войны в жизнь. Еще больше провинций и деления поселений по номенклатурным признакам, добавляя еще больше остроты в экономическую и научно-исследовательскую части.

Став чуть-чуть шире.

Скажи-ка, дядя, ведь недаром...

Вместо того чтобы просто довести до ума, резко переконструировав всю систему сухопутного боя, и вот уже побоище не превращается в банальную свалку штыковых атак. Ревниво поправив огрехи в балансе, прорабатывая многие характеристики, которые и в достижения, и в ущерб, делая армию каждого государства действительно неповторимой и оригинальной. Убрав куда подальше смертоносный град мортир, но сделав артиллерию еще более божественной королевой войны. Ускоренная перезарядка и правильный подбор режимов стрельбы — и вот уже ядра сметают колонны пехоты на дальних расстояниях и усеивают поле боя трупами картечью на ближних дистанциях. И пехота уже не как пушечное мясо — умело комбинируя построения, но полностью откидывая укрытия, штыками наголо встречает удары кавалерии и залп за залпом выкашивает визави. И скоростные атаки всех этих гусаров и уланов — пусть при неправильном поведении умирают от пушек и мушкетеров быстро и болезненно, но при осмыслении проводят смертоносные рейды во фланги и тылы, превращая вражеские батареи в груды металла. Усиливая влияние генералов, которых можно с легкостью перемещать прямо во время боя, подключая весь свой тактический гений, получаешь внятные доказательства того, что лучше меньше, да лучше.



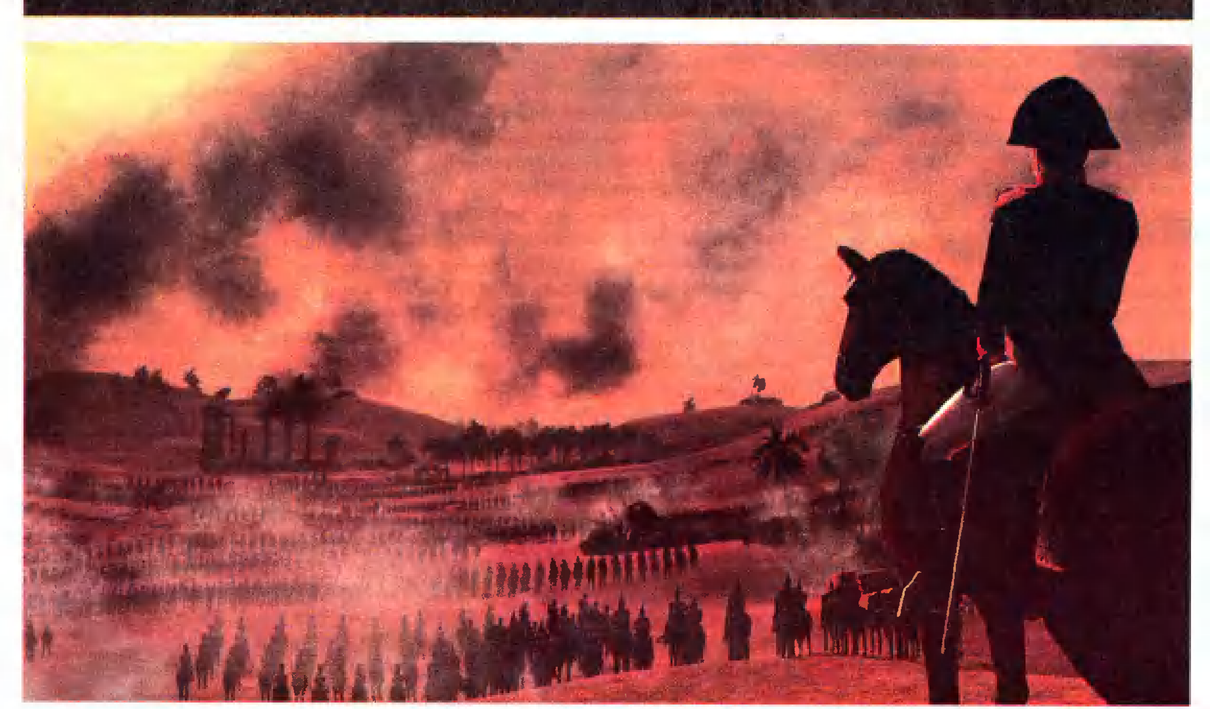
Комбинируя картечь, книпелли и ядра, искусно маневрировать и в параллельном движении сносить мачты и уничтожать команду вражеского флота. Слегка подкорректировать — и вовремя уведенный из-под обстрела и подлатанный прямо во время битвы фрегат может сказать решающее слово в битве. Но до сих пор подчеркнуто медленно — а не самые широкие рамки усложняют стратегические вариации, но сделать все еще лучше, похоже, невозможно.

Через многопользовательские тактические битвы, которые здесь до четырех игроков и до одиннадцати комплектов войск, да к возможности посоревноваться в мозговитости глобального масштаба с товарищем во время кампаний. Доступный в любом из исторических походов, приглашая кого-то еще противником или союзником, увлекает на многие часы после полуночи. Щеголяющий неплохим балансом и отсутствием очевидных невнятностей, конечно, еще не самый идеальный, но взявший старт на весьма и весьма достойном уровне.

Вылизанный, откалиброванный, доведенный до ума и стабильности, больше не отправляет наблюдать слайд-шоу, сообщения о многочисленных ошибках и прочие малоприятные проблемы с технической частью. Работающий стабильно, как часовой механизм, и весьма резвый в плане производительности, легко и непринужденно подстраивающийся под конфигурации.

На первый взгляд визуально ничуть не изменившийся, но при детальном изучении открывающий глаза на наведенный марафет и тонны истраченной косметики. Приведенный в надлежащее состояние окончательно, имеющий ряд мелких, но приятных улучшений, просто непередаваемый во время наблюдения стелящегося по изъеденной снарядами местности сражений порохового дыма.





Прибавивший еще больше вариативности в случайной генерации солдат, еще в большей степени не напоминающий армию оловянных игрушек, да улучшенный по части отображения повреждений на бортах линейных кораблей. А парочка прикрученных спецэффектов делают огневое противостояние не просто красивым, а очень красивым. И даже не самая приятная анимация и небольшие погрешности физического движка заставляют забыть о себе, когда из колонок доносится канонада поистине феерического сражения.

Став чуть-чуть лучше.

Наполеон умер в ссылке на острове Святой Елены 5 мая 1821 года. И сонет Перси Шелли к нему: "Поверженный тиран! Мне было больно прозреть в тебе жалчайшего раба, когда тебе позволила судьба плясать над гробом Вольности". Но никогда не поздно все изменить. По крайней мере, в мире виртуальном. К оружию, друзья.

РАДОСТИ:

Проработанные сюжетные кампании
Вылизанная боевая механика
Улучшенная графика
Отличная оптимизация и стабильность работы
Мультиплеерные кампании

ГАДОСТИ:

Не всегда адекватный AI в глобальном режиме

ОЦЕНКА:

8.8

ВЫВОД:

Доведенная до ума и ладно отлаженная Empire: Total War, проводящая игрока по дороге жизни человека, именем которого назвали торт.

Слава Кунцевич

КИНО

Легион



Название в оригинале: Legion
Жанр: мистический боевик
Режиссер: Скотт Стюарт
В ролях: Пол Беттани, Лукас Блэк, Кевин Дюран, Адрианн Палики, Дэннис Куэйд, Тайрез Гибсон, Уилла Холланд, Кейт Уолш, Чарльз С. Даттон, Даг Джонс
Продолжительность: 110 минут

"Сынок, я не знаю, какую версию Библии читал ты, но в моей ангелы — светлые и добрые существа..."
Перси Уокер, "Легион"

"Пособие для начинающих режиссеров. Урок 1: Снимать крутые блокбастеры легко! Необычайно легко. Рецепт прост: достаточно для начала взять какой-нибудь популярный фильм и лишь слегка переделать сценарий, дабы потом не засудили за плагиат. Главное — желание, все остальное — вторично".

Похоже, именно подобными рассуждениями руководствовался режиссер, а до этого художник спецэффектов Скотт Стюарт, принимаясь за съемки своей первой картины — мистического псевдобиблейского боевика под названием "Легион". Поскольку буквально с первых же кадров видно, что в качестве источника вдохновения новоиспеченный фильммодел использовал не что иное как культовую картину Джеймса Кэмерона "Терминатор" (прихватив заодно и "Терминатор 2: Судный день"), место действия которой перенес в пустыню, сменив антураж и главные действующие лица.

Будем честными — на базе идеи об извечном противостоянии Рая и Ада с мечущимися под ногами людьми можно было бы соорудить поистине грандиозный эпик с ангелами, разящими демонов своими пылающими пламенем мечами. Вместо этого Стюарт подсовывает нам довольно пресную историю о том, как Бог окончательно убедился в порочности рода человеческого и решил уничтожить свое ранее излюбленное творение. В первый раз, когда-то давным-давно, он ниспослал на человечество Великий Потоп. Теперь же он отправил на Землю ангелов, чтобы "слабые пошли против сильных и свершился Страшный Суд". Однако предводитель ангельского воинства, архангел Михаил, сохранивший свою веру, воспротивился Его приказу. Он знал, что ключ к спасению людей — это ребенок, которым беременна девушка по имени Чарли, официантка в затерянной посреди пустыни Мохаве забегаловке для дальнобойщиков. Теперь мятежному архангелу предстоит объединить под своим началом горстку людей и любой ценой защитить будущего спасителя человечества, ведь именно он станет главной мишенью для сорвавшихся с цепи райских псов...

Как видите, сходство с легендарной кэмероновской дилогией элементарно прослеживается даже невооруженным глазом — его никто даже не пытается скрывать. Финальная сцена, например, вообще способна выжать скупую слезу умиления от такой беззастенчивой копирки классики. Однако Стюарт — не Кэмерон, и грамотно обыграть имеющийся сценарий ему не удалось. У зрителя постоянно возникают вопросы, но ответов на них он так и не получит. Почему ребенок Чарли должен стать новым Мессией? Каким образом он спасет людей от уничтожения? Почему одержимые не могут к нему подойти, хотя ангелы — запросто? Эти и многие другие вопросы будут постоянно сопровождать вас на протяжении всего фильма вплоть до самого конца, который тут получился на редкость непонятным и смазанным.

Основная проблема фильмов, подобных "Легиону" — финансирование. Еще бы, немногие решатся выделить деньги на съемки картины, настолько открыто опровергающей все изложенные в Библии христианские постулаты — потом с церковью проблем не оберешься. Поэтому нет ничего удивительного в том, что от ленты Стюарта буквально разит бюджетностью. Крохотный по меркам современных блокбастеров бюджет в 25 миллионов долларов заставлял экономить буквально на всем — декорациях, технике, спецэффектах. Масштабностью даже не пахнет. Ощущения ужаса перед лицом глобального истребления совершенно не возникает. Такое впечатление, что Господь взялся за дело изведения рода людского как-то несерьезно — вместо армады воинствующих ангелов смерти мы увидим лишь толпы зомбиподобных одержимых, которым люди почему-то умудряются вполне успешно давать отпор. Фактически, настоящая угроза явится лишь ближе к концу в лице другого архангела, Гавриила, посланного Всевышним убить ребенка. Так и хочется сказать: "Не верю!". Впрочем, изредка фильм все-таки балует неплохим экшеном: взрывами, схватками и безумной стрельбой. Особенно порадовала финальная битва двух архангелов — пафосно, бодренько и эффектно.

В таких условиях говорить об актерской игре как-то неприлично. Казалось бы, актеров известных набрали, да вот таланту их раскрыться негде: добрые две трети фильма герои только и делают, что изливают друг другу (а вместе с тем и зрителю) грустные истории своих жизней, которые вот-вот должны оборваться. Да, тут вам и печаль, и уныние, и отчаяние, и злоба, но только все это как-то уж больно наигранно, неестественно. Про нелогичность большинства их поступков лучше промолчать. На фоне всего этого откровенно порадовал Пол Беттани, сыгравший Михаила. Складывается впечатление, что он — единственный, кто действительно проникся сценарием и честно старался отыграть свою роль. В итоге его персонаж, практически бесчувственный и безэмоциональный архангел, ощущается и запоминается гораздо сильнее, чем вся эта чмошная людская компания, вытягивая на себе весь фильм. Лично мне надолго запомнился памятный еще по трейлеру диалог героя Дэнниса Куэйда с Михаилом, в котором буквально раскрывается вся суть и идея фильма: "Да чушь все это! Я, например, вообще в Бога не верю!" — "Хорошо, потому что Он тоже в тебя больше не верит".

Однако, несмотря на то, что такой желанный статус "блокбастера с амбициями" для "Легиона" в его тепершнем состоянии абсолютно недосягаем, есть в нем что-то неуловимое, что не дает разнести его до уровня третьесортного трэша и повесить на фильм клеймо "несмотрибельно", несмотря на всю его общую недоделанность. Видно, что люди старались, просто немного не хватило таланта и денег. Поэтому имеем то, что имеем — довольно спорный, средненький экшен на интересную тему, фильм в основном на один раз, но кому-то он может и понравиться.

Алексей "Blackout" Аланасевич

Перси Джексон и похититель молний

Название в оригинале: Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief
Жанр: фэнтези, комедия, приключения
Режиссер: Крис Коламбус
В ролях: Логан Лирман, Брэндон Джексон, Александра Даддарио, Джейк Абель, Розарио Доусон, Стив Куган, Ума Турман, Кэтрин Кинер, Пирс Броснан, Шон Бин
Продолжительность: 120 минут

Давайте для начала окунемся в глубины истории и заодно в подвалы нашей памяти. Что мы помним про Древнюю Грецию? Культура, развитие, демократия и, конечно же, мифы. Несчетное количество легенд и мифов о богах, об их отпрысках, об их героических подвигах, радостях, да заодно и печалях. А что помним о тех самых героях и богах? У многих всплывут в памяти самые знаменитые боги: Зевс — владыка небес и молний, его жена Гера — хранительница домашнего очага, Посейдон — повелитель морей, Аид — правитель подземного царства и жена его — Персефона, Афродита — богиня любви и счастья, Артемида — богиня природы, Арес — неистовый бог войны. А героев вспоминаем? Геракл, Тесей, Персей, Ахиллес — память услужливо помогает вспомнить, что же это за герои такие и что за подвиги они успели совершить. А теперь представим, что эти боги древности и правят нашим миром, выясняют между собой отношения, не забывая спускаться в наш мир и порой оставлять на нашей бренной земле своих отпрысков — полубогов. И эти полубоги отличаются от обычных людей, у них свои способности и отличительные черты, которые они наследуют от своих божественных родителей. Конечно же, не каждый прохожий знает и о богах и о героях. Но есть и такие люди, которые знают о существовании богов и героев, и раз есть герои, то должны быть и проблемы, которые можно превратить в подвиги путем решения поставленных задачек и сваливающихся на голову неприятностей.

Сюжет не блещет оригинальностью, но он все же не для галочки. Случилась как-то беда у громовержца Зевса: было украдено его самое мощное оружие — молнии, и сразу же нашелся тот, на кого скинули всю вину за кражу — сын Посейдона. А что же сам подсудимый? Знакомимся — Перси Джексон. Обычный, казалось бы, подросток. Живет с любимой матерью и отчимом, коего терпеть не может. Имеет одного друга, у которого проблемы с ногами. Да еще и весьма невысокого мнения о себе наш Перси. Одна у него радость — вода. Любит парнишка воду, души в ней не чает. В воде уходят от него все проблемы, в воде он может расслабиться и обдумать всю свою жизнь и подумать о будущем. А заодно поражает каждый раз своего друга, сидя на дне бассейна неимоверно долгое время как ни в чем не бывало.



Но радужные дни заканчиваются, когда на него накидывается гарпия с требованием вернуть молнии. И пришел бы конец нашему герою и сошел бы он в мрачное царство Аида, если бы ему на помощь не явились его друг в компании с учителем истории. Привычный мир Перси рушится, но он весьма быстро к этому привыкает. И предстояло потом узнать нашему герою, что он сын Посейдона и что на него свалилась куча неприятностей, в число которых входит и обвинение в похищении молний Зевса. И требование эти самые молнии вернуть в определенный срок, иначе на него еще свалят и войну богов. Казалось бы, куда уж хуже? Оказалось, что есть куда. Но вначале надо выжить. А куда податься, где все обдумать да заодно поднабраться опыта в геройстве? А опыта в совершении подвигов надо набираться там же, где и знаний. В школе. Но и туда добраться без приключений не удалось, вследствие чего к проблемам прибавилась еще и гибель матери, а значит и еще одно дело для подвига — вытащить мать из царства мертвых. А в школе Перси узнает многое: и что героев-полубогов достаточно много, и что его друг на самом деле сатир, а учитель истории — кентавр, притом самый что ни на есть главный.

В самой школе Перси поднабирается опыта, начинает осознавать свои силы как полубога, владеющего силой воды, приобретает себе в спутницы очаровательную дочь Афины, которая может поставить на колени мужчину не только силой своей красоты, но и силой кулака, меча, а заодно и лука. Так трое друзей отправляются в путешествие, чтобы решить все проблемы Перси и предотвратить войну богов.

И если поначалу фильм кажется весьма крепкой "бюджеткой", то потом он начинает набирать обороты. Тут-то мы и видим, куда был пущен бюджет фильма. Есть и коварные, сильные враги, и соблазнительные желания, заставляющие забыть о своей цели и утонуть в наслаждении и отдыхе. Нам как можно более ярко и красочно покажут всю необъятную мифологию Древней Греции. Мы увидим огромный бестиарий, где будут и минотавр, и гидра, и Горгона Медуза. И будут разнообразные орудия, помогающие нашим героям справляться с врагами, как меч-ручка или складывающийся щит Гермеса, и даже кедам нашлось применение! Да и сами приключения будут проходить в весьма интересных местах, в числе которых Лас-Вегас и Голливуд. Хотя сильно подкачала любовная линия, она совсем слаба, и, только увидев ее зачатки, уже через пять минут вы вообще забываете, что она была. И даже главный вопрос, который должен сидеть в голове: "А кто же украл молнии?" просто вылетает из головы, потому что просто хочется смотреть фильм и ни о чем не задумываться.

А что сказать в итоге? Фильм не хватает звезд с неба, он не претендует на лавры "Аватара" или "2012", он не призван поразить. Просто это хорошая лента, предназначенная для широкой аудитории. Этот фильм смело можно дать посмотреть вашему чаду (ребенок точно будет в восторге), его можно смотреть в кругу семьи или с друзьями (громко обсуждая наряд Персефоны), а можно смело пригласить свою девушку на просмотр. Фильм для всех. Фильм для того, чтобы расслабиться. И он со своей задачей полностью справляется.

Monsieur Walter

КИНО



Жестокость в роли манифеста

Название в оригинале: The Collector
Жанр: триллер
Режиссер: Маркус Данстэн
В ролях: Мадлен Зима, Джош Стюарт, Андреа Рот, Даниелла Алонсо, Хуан Фернандес, Роберт Уиздом, Дайан Голднер
Продолжительность: 88 минут

Коллекционер

Мы жестоки, не так ли? Большинству современных людей нравится осмысленная жестокость. Это как в финчеровском Se7en или ранних (читай — первом и втором) "Пилах". Руки да ноги там летели в разные стороны, слезы можно было в ведра собирать, а сломанных героев считать на калькуляторе. Это нас задевало своей идеей — будь то "плата" за жизнь или проверка грехами. Интересно и со смыслом. "Коллекционер" пошел по другому пути.

Мужчина средних лет Аркин работает на богатую семью. Окна там чинит, домашний кинотеатр настраивает. Хороший такой, добропорядочный человек. До поры до времени. Лиза, жена Аркина, влетает на деньги. Очень хорошие деньги, вернуть которые нужно до полуночи. Еще не весело? А кто говорил, что будет?

Так вот. Муж решает ломануть сейф своего шефа и свиснуть оттуда какой-то диковинный камень бордового цвета. Все идет по плану, пока в доме не появляется здоровенный мужик в плюшевой маске. И тесаком в правой руке. Что остается нашему герою, как не спасать закиточное семейство да "тихарить" в кармане драгоценный камень? Вперед, как говорится, навстречу приключениям.

Режиссером, а в соавторстве с Патриком Мелтоном еще и сценаристом, этого кровавого недоразумения выступил Маркус Данстэн. Эта парочка написала сценарий к четырем последним сериям (4-7) "Пилы". Надеюсь, всем понятно, что гуманность не входит в лозунги этих ребят? Свое унылое реноме мясников и любителей всяких убийственных излишеств они подтвердили сполна — "Коллекционером".

Кто-то еще следит за сюжетом "Пилы"? Я вот разобраться уже не могу. Данстэн и Мелтон, видимо, тоже. И дабы не забивать себе голову какими-то сюжетными ухищрениями, они снимают этот, прошу прощения, фильм. Все стандартно: полоумный здоровяк с амуницией, которой можно обвешать полдюжины морпехов. Есть группа неудачников, застрявших с ним в одном доме. И, конечно же, те, без кого не обходится ни один фильм подобного рода, — множество механизмов, у которых лишь одна задача — оторвать руку или проткнуть глаз, лишить жизни, если вкратце. А что самое милое, так это полное отсутствие чего-то, хотя бы отдаленно напоминающего смысл. Грабь, убивай, насилуй — все сойдет с рук. Ведь никто не поймет, зачем. И действительно, когда смотришь это художество, вопрос "Зачем?" постоянно в голове. И знаете что? Ответа вы так и не дождетесь.

Я вот сперва удивился: как Патрику Мелтону удалось заманить в такую пресность Шона Пенна. Ан нет, это просто Джош Стюарт (Аркин) жутко похож на звезду. Тут мы видим его эдаким рубахой-парнем, которому, чтобы прийти в форму, определенно нужна новая доза. Пожалуй, и Пенн не спас бы "это".

А еще я все больше убеждаюсь, что стоит запретить телевизионным (читай — сериальным) актерам сниматься в полном метре. Мадлен Зима, хозяйская дочь в "Коллекционере" и юная соблазнительница Миа в "Блудливой Калифорнии", вызывает патологическое раздражение. Да, что есть, того не отнять — грудь у нее шикарна. А вот актерский талант подкачал — такой нервозности перед камерой я давно не видел.

В целом, совсем дурно. Но если вам скучно, никуда выходить не хочется, дел по дому вовсе нет, работать не нужно, спать еще рано, то можете смело не смотреть это. Книжку лучше почитайте — здоровее будете.

Евгений Шибинский

Остров проклятых

Название в оригинале: Shutter Island
Режиссер: Мартин Скорсезе
В ролях: Леонардо Ди Каприо, Майкл Руффало, Бен Кингсли, Макс фон Сюдоф
Жанр: триллер
Продолжительность: 138 минут

"Похоже, я нахожусь в месте черной дыры. В месте, где земля уходит из-под ног".

Психоз. Расстройство сознания. Увлеченность иллюзиями в страхе попадания в реальность. Бегство от мерзлых трупов Дахау и утопленных детей. Мир в скалах острова, где постоянно идут дожди. Места, где за каждой стеной псих. За каждой дверью убийца. За каждым звуком страх. Хочешь выбраться? Паром уже близко. Слышишь гром? Это его сигнал.

Загадка четырех. Кто 67-ой?

Двум маршалам федеральной службы (Руффало, Ди Каприо) поручают дело о женщине, сбежавшей из психиатрической клиники для убийц. Клиника находится на острове, неподалеку от Массачусетса. Клиника и есть остров. Новые корпуса из красного кирпича. Форт, оставшийся со времен Гражданской войны, для особо опасных. По периметру — колючая проволока, электрическая сетка. Тюремная охрана. Главврачи, поклонники немецкой классики и виски у камина. Психи-убийцы в палатах. Пеленой идет дождь. Не видно даже маяка. Странность места и несговорчивость персонала вызывают подозрение у маршалов. Ход за ходом, день за днем — странность обстановки растет. Дождь сменяется на бурю. Поиски — на бег. Реальность — на галлюцинацию.

"Интересно, как сейчас в Портленде?.." — "Я из Сиэтла, босс".

Трудно кому-то внушить, что все происходящее — игра и иллюзия, а реальность кроется в каком-то мгновении между сном и костюмированным цирком. Еще труднее сделать это на экране. В полноценном фильме.

"Остров проклятых" снимали в самой старой психиатрической клинике Соединенных Штатов.

Трудно кому-то внушить, что Мартину Скорсезе в кино бывает трудно.

Головокружение — ощущение вращения головы и окружающих предметов или чувство проваливания, падения, неустойчивого пола.

Такой сильной операторской работы, как в "Острове", в этом году еще не было. Звездный оператор Роберт Ричардсон прежде всего знаменит по своей работе с Оливером Стоуном во "Взводе" и J.F.K. Главным его достижением прошлого сезона стало сотрудничество с Квентином Тарантино в "Бесславных ублюдках".

На этот раз компаньоном Ричардсона стал Скорсезе. Продукт этого альянса обречен на успех. Вы будто ныряете с деревянного помоста в пруд и под водой открываете глаза, чтобы успеть заметить всю нереальность происходящего, оценить загадку окружающих вас вещей, погрузиться на самое дно, дабы услышать оркестровый звон Венского радио и прикоснуться к тусклому свету луча с маяка.

138 минут.

Вынырнуть, дабы ужаснуться жертвам концлагеря. Отряхнуться, дабы посмотреть на мать, убившую своих детей. Выпить виски из рук нацистского врача, дабы согреться. И проснуться, дабы понять, что это игра. Шахматная доска. Где нет клеток.

В 41-42-ом годах в лагере Дахау было проведено около 500 экспериментов над живыми людьми. Arbeit Macht Frei. Труд освобождает.

"Остров" может показаться проще, нежели он есть на самом деле. Наличие атрибутов обыденных триллеров. Достаточно простая композиция картины. Классическое, линейное повествование с неожиданной развязкой. Все это — опасные штуки во время идиотской погони за новизной форм и содержания. Всё это вполне может сыграть злую шутку с фильмом, поставив его в ряд низкопробных триллеров калибра "Готики". Лишь наше восприятие и адекватная оценка может воздать шедевру Скорсезе сполна.

"У меня был гид, который провел меня по истории безумия, как его диагностировали в прошлом, как лечили, как обращались с пациентами". Леонардо Ди Каприо, из интервью.

Актер вырос. Это о Ди Каприо. В фильме маршалу федеральной службы веришь на все сто, от начала: "Знаешь, я собираюсь найти этого 67-го пациента" — и до конца: "Пора нам с тобой отсюда выбираться, напарник". Это всё, что можно требовать от актера.

Лоботомия — форма психохирургии, заключающаяся в разрезании тканей, соединяющих лобные доли мозга, в результате чего исключается влияние отдельных частей мозга на центральную нервную систему. Первые операции проводились с помощью ножа для колки льда. Запрещена в 1950.

Тандем мистера Ди и Майка Руффало также необычайно хорош. Как два блюзмена, где один — поклонник Би Би Кинга, а второй любит Бадди Гая. И различие лишь во времени, проведенном на сцене кабаре.

Год 1958. Альфред Хичкок снимает триллер "Головокружение" с Джеймсом Стюартом в главной роли. Позже этот фильм назовут самой непризнанной работой мастера.

Роман Дэниса Леханна "Остров проклятых" был опубликован в 2003 году. На протяжении долгого времени находился в списках бестселлеров The New York Times, USA Today и The Boston Globe.

Классический триллер. Триллер по канонам стиля. Большого стиля. Стиля "Психо" и "Веревки". Это всё о работе Скорсезе. Мэтр держится бортом у берега под названием Классика. "Так держать, кэп! Так держать". Мэтр замешивает коктейль из нуара и психологической драмы. Пить медленно. В дождь. У камина. Под странные мелодии Венского радио.

Павел Павленко

КИНО

Соломон Кейн

Они убили Ван Хельсинга?

Название в оригинале: Solomon Kane
Жанр: мистический боевик
Режиссер: Майкл Дж. Бассетт
В ролях: Джеймс Пьюрфой, Рейчел Херд-Вуд, Пит Постлетуэйт, Джейсон Флеминг, Маккензи Крук, Роберт Рассел, Патрик Херд-Вуд, Макс фон Зюдов
Продолжительность: 104 минуты



Обычно имя известного писателя Роберта Ирвина Говарда в первую очередь ассоциируется с образом легендарного Конана. Истории о приключениях брутального киммерийца в свое время завоевали большую популярность, обросли многочисленными продолжениями, которые выходят до сих пор, и были несколько раз экранизированы. Однако преступлением было бы забросить на дальнюю полку других, не менее интересных героев книг писателя. Так режиссер и по совместительству сценарист Майкл Дж. Бассет взял говардовскую сагу о воителе Соломоне Кейне и на ее основе снял свой новый боевик, который не так давно вышел в большой прокат.

Сюжет картины переносит нас в то время, "когда царила черная магия и никто не осмеливался пойти против Зла", а если быть точнее, в 1600 год от Рождества Христова. Соломон Кейн — опытный, много повидавший на своем веку солдат и командир, которого мы застаем в момент взятия вражеской крепости. Цель у него проста и банальна — разграбить царскую сокровищницу. Однако все идет не так, как он рассчитывал, и вместо златых гор его ожидает встреча с самим темным посланником дьявола. Тот явился забрать душу Соломона, которую тот якобы поставил на кон, заключив давно сделку с сатаной. Впрочем, Кейн не намерен расставаться со своей душой. Моментально прозрев и осознав, насколько сильно Зло захватило его, он решает отречься от грешного прошлого и встать на путь праведный. Но вспомнить навыки воина ему предстоит уже довольно скоро — ведь дьявол, как известно, долгов не прощает.

История в целом увлекательна — интересно наблюдать за превращением матерого солдата в миролюбивого человека и обратно. Однако у нее есть по меньшей мере один неоспоримый минус — удержать интригу фильм совершенно не способен, и догадаться, например, кто скрывается под личиной злодея, сможет уже к середине фильма даже самый ленивый зритель. Да и сюжет со временем теряет былой запал, а концовка вообще получилась какой-то спонтанной и блеклой.

Еще до выхода ленты на экраны постоянно возникали параллели с другой кинокартиной на схожую тематику — "Ван Хельсингом". Более того, некоторые даже пророчили "Кейну" роль "убийцы" картины Стивена Соммерса. И уже после просмотра осознаешь, что сравнивали их совсем не зря — фильмы действительно очень похожи друг на друга. Взять хотя бы образ главного героя — тут с трех метров не отличить, кто есть кто: одежда та же, повадки те же, даже лицом они похожи чуть ли не как братья-близнецы. Доходит до смешного — в некоторых моментах (например, при въезде Кейна в заснеженную деревушку или в финальной сцене) картина Бассета чуть ли не дословно цитирует "Ван Хельсинга". Однако, даже будучи ярым фанатом фильма Соммерса, должен заметить, что тут еще очень большой вопрос, кто у кого что спер, Бассет у Соммерса или Соммерс напрямую у Говарда, ведь, если кто помнит, в оригинальной книге Брэма Стокера Ван Хельсинг изображен совершенно по-другому.

Однако, несмотря на общую схожесть, фильмы довольно сильно разнятся — как говорится, дьявол кроется в деталях. "Соломон Кейн" получился даже более темным и мрачным, чем история о Ван Хельсинге, да и экшена тут чуточку побольше. Там, где у Соммерса герои ведут пространные беседы "о высоком", Бассетт предпочитает вставить драку, да пожестче — брызжущая кровь и оторванные головы прилагаются. Впрочем, "Соломон Кейн" все-таки немного не дотягивает до своего соммеровского собрата, и в первую очередь из-за слабой проработки героев. Ведь не секрет, что одним из козырей "Ван Хельсинга" были весьма харизматичные персонажи, будь то собственно титульный охотник на чудовищ, принцесса Анна или граф Владислав Дракула. В фильме Бассета ничего подобного нет. По сути, вся лента держится исключительно за счет одного лишь Кейна — Джеймс Пьюрфой очень убедительно сыграл роль этого "мечущегося агнца", причем во всех ипостасях: как безжалостного головореза, внушающего трепет одним своим ревом "Здесь только один дьявол — я!", так и праведного мракоборца, сражающегося за свою душу. Остальные герои целиком и полностью вторичны, не вызывают ну совершенно никаких эмоций и абсолютно не запоминаются.

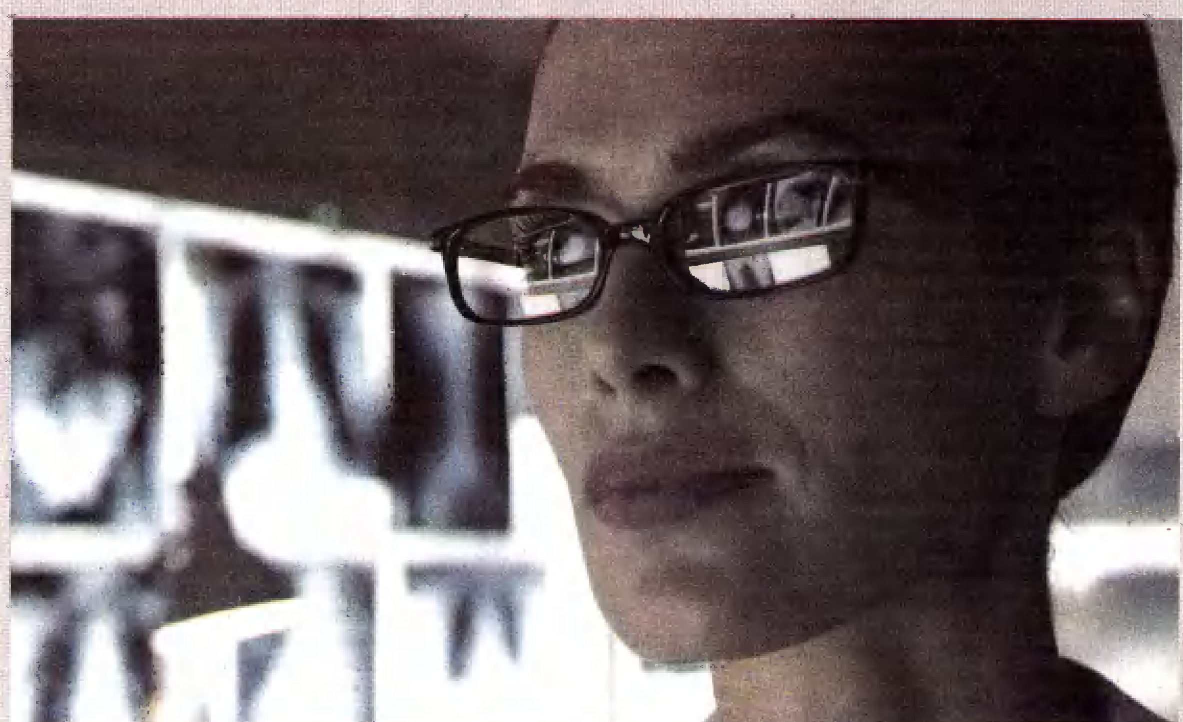
Зато в визуальном плане все выглядит очень достойно. Оператор то и дело пытается захватывать эффектные кадры (что, кстати, неплохо получается), да и стилистика мрачного Средневековья тоже хорошо выдержана. Приятно дополняет общую картину и музыка за авторством композитора Клауса Баделта ("Пираты Карибского моря: Проклятье "Черной жемчужины"), хотя она уж больно смахивает на те инструментальные партии, что в свое время для "Ван Хельсинга" писал Алан Сильвестри.

По итогам этой схватки двух легендарных истребителей нечисти можно сказать, что Соломон Кейн сражался отважно, но Гэбриела Ван Хельсинга он одолеть так и не смог. Фильм Майкла Бассета — это добротный мистический боевик с хорошими, но плохо развитыми идеями, зато сдобренный бодрым экшеном. Фильм без особых претензий, на который не жалко потратить пару часов свободного времени.

Алексей "Blackout" Апанасевич

Отражение

Название в оригинале: The Broken
Жанр: ужасы, триллер, драма
Режиссер: Шон Эллис
В ролях: Лена Хиди, Ульрих Томсен, Мельвиль Пупо, Мишель Дункан, Эш Ньюман
Продолжительность: 88 минут



История зеркал. Того потустороннего мира, где мы поднимаем вверх левую руку, тогда как тут — правую. Загадочный мир. Который порождает фобии. Кто этот человек в отражении? Он — как собственный голос, записанный на аудиопленку, искаженный и другой. Как собственное лицо на фотографии в паспорте — это ведь не ты. Потусторонний мир. Пронизанный множеством домыслов и фантазий, сам по себе вроде и статичный, но стоит вдохнуть в него человеческую мысль — и все. Это всего лишь зеркало! Нет, это целый мир, где ты лишь чужак.

"Это не я смотрю в зеркало — это зеркало смотрит на меня". Когда оказываешься в зазеркалье и путаешься в истинах, играя заранее прописанную для тебя роль невидимого режиссера. И вчерашний гомункул из мира отражений сидит за рулем твоего автомобиля. Где реальность, а где фантасмагории собственной мысли? Сколько ни анализируй и ни пытайся найти всему происходящему адекватное и осмысленное объяснение — не получится ровным счетом ничего. Только в дальнейшем начнешь бояться заглядывать в зеркало. Боясь отражений как огня, отпрыгивая в сторону, попав в объектив гладкой поверхности со свойством отражать свет. А все началось с мелочи — разбитого фамильного зеркала. И закрутилось-завертелось, и напряжение рвется ввысь резкими бескомпромиссными скачками, не давая расслабиться ни на минуту.

Всем тем, кто любит мясо, жесть, динамику, драйв, классические "бу!" в полной тишине, лучше сразу выключить компьютер или выйти из зала, пожевывая попкорн на мягких диванчиках в фойе в ожидании чего-нибудь подходящего. "Отражение" и Шон Эллис играют по другим правилам. Атмосфера давит на все точки напряженности с первой минуты, усиливая давление с каждым кадром, не давая возможности перевести дух и обдумать происходящее. И это — в медиативной, меланхоличной, на удивление спокойной и неторопливой истории. Пугает неизвестность, нарочито цитирующие классику триллеров сцены, нагнетая комок внутри зрителя, даже легким эротизмом и выдохами на поворотах.

Не по себе становится практически от каждого антуража, насыщенного ржавыми оттенками, дефрагментацией света ламп накаливания, гипертрофированными цветами, которые то слишком насыщенные, то нарочито блеклые. После карьеры в рекламе и клипмейкерстве, точно так же играя в своем дебютном "Возврате", Эллис-режиссер умеет это делать. Спокойной атмосферой размеренного ужаса перед неизвестностью, когда попросту страшно — без причин, минуя затертые до дыр штампы, избегая клише жанра, только бьющей по внутренним позывам музыкой и молчаливыми сценами, проработанными с болезненной тщательностью и маниакальным рвением. От шага к шагу все более и более зловеще, колоритные, но словно призрачные персонажи через филигранную актерскую игру отдают свои личности через полотно киноэкрана. Ведя зрителя за руку по темным коридорам сумеречных зон, показывая застывшие фигуры и моменты, когда все вроде бы нормально, но что-то все равно не так, и в те секунды, когда душа обитает в районе поясницы, разжимая пальцы, оставляя наедине с первородным ужасом недосказанности и неизвестности. Тонкими нитями сюжета, погружая в глубины собственного подсознания, где плеядами скачут метафоричные знаки вопроса на пустынных улицах серого города. И так до самого конца, который ставит все точки над "i", закрывает эту историю без намека на продолжение, но оставляет в оцепенении, потому что все это вроде и заканчивается, но как-то совершенно не так, как могло, как должно было.

И выходишь из зала в странном состоянии, а там — зеркало. В десяти случаях из десяти не рискнешь в него заглянуть.

Слава Кунцевич

ДЕБАТЫ

Пиастр-р-ры, пиастр-р-ры!
или Нужны ли миру пираты



У правого борта — адмирал Ануриель, поклявшийся покончить с пиратством в отдельно взятой неморской державе Беларусь!

У левого борта — морской дьявол Слава Кунцевич, известный корсар, гроза компьютерных морей, капитан фрегата "Торрент"!

Дети и женщины, заткните уши: сейчас начнутся переговоры. Да будут прокляты французы, придумавшие переговоры!

Слава Кунцевич: В тот день, когда все мы пытались справиться с головной болью после встречи нового, 2006 года, в Швеции произошло одно любопытнейшее событие — начал свою работу официальный сайт "Партии пиратов", которая уже через два года получила два места в Европарламенте. Неосведомленный человек может только плечами пожать: мол, каких только партий в наш век гласности и демократических ценностей не бывает. Но не все так просто. Вслед за "пиратской" партией Швеции аналогичные организации были основаны в Испании, Австрии, Германии, Польше, России, а в США, Франции, Финляндии и Аргентине пираты-активисты пока что официально не зарегистрированы, но ведут довольно-таки активную пропагандистскую деятельность. Это все означает лишь одно: пользователи всего мира начали громко заявлять о своих правах на бесплатное распространение интеллектуальной собственности. И, помяните мое слово, это только начало.

Ануриель: Боюсь, мой друг, это начало нового витка недоверия и вражды между издателями компьютерных игр и пользователями. Стараниями пиратов сегодня мы презрительно относимся к игроделам как к жадным параноикам, по-драконовски стерегущим свои зеленые миллионы. Но и дракона можно пожалеть, если за год ворье умудряется растащить половину его имущества. В июле 2009 года известный европейский издатель Ubisoft сообщил о падении продаж на 50% по сравнению с предыдущим годом, основная причина — компьютерное пиратство. Трудно усомниться в справедливости заключения главы Ubisoft после инцидента с русской версией Assassin's Creed, выпавшей в торренты раньше официального релиза. Беспрецедентная наглость требует суровых мер пресечения. Последних не пришлось долго ждать: версия Assassin's Creed 2 для PC требует постоянного интернет-соединения.

Итак, теперь пираты хотят накалить конфликт с противоположной стороны: в глазах создателей игр представить геймера как жулика-клептомана, который рад стащить плод стараний сотен человек, стоит лишь отвернуться. Скупая по дешевке краденое, мы лишь косвенно поддерживали пиратов. С ростом популярности торрентов каждый из нас становится полноправным элементом сети, паразитирующей на производителях игр. Два несчастных места в Европарламенте дают основание подозрительно относиться ко всем геймерам, коих десятки миллионов за пределами Евросоюза. И если защита против хакера-пирата напоминала швейцарский замок, то против жадной до халявы толпы издатели построят скотозагонник.

Первая ласточка нового витка войны — безвкусные мини-адд-оны, которыми завалил нас год ушедший. По словам генерального директора Electronic Arts Джона Ричителло, скачиваемый контент расходится тиражом, большим, чем сами игры, что объясняется только пиратством. Итак, с ростом пиратства все более выгодным становится издание отбросов вроде Fallout 3: Operation Anchorage или Dragon Age: Return to Ostagar. Теперь ими заменяются полноценные адд-оны и сиквелы. И это, как метко указал мой оппонент, только начало.

Слава Кунцевич: Вот именно, это уже война. Война, где издатели предстают эдакими тоталитаристами, пытаясь заставить всех пользователей играть по их правилам, а пираты — сопротивлением, противостоящим чудовищной машине алчных бизнесменов. Конечно, тут легко всю вину спихнуть на воров с торрентов: мол, именно они виноваты в том, что издателям приходится прикручивать к игре сложные системы защиты и идти с бумажками в суды. Да только причина падения продаж вовсе не в том, что кто-то что-то скачал бесплатно. Всегда и во все времена мелкие и крупные конторы периодически терпели убытки, теряют деньги и издатели, ориентированные на консольную аудиторию, где пиратство распространено куда меньше — это норма. И я не вижу ничего плохого в том, что откровенно проходные проекты проваливаются в продажах. А те самые "злобные" пираты, между прочим, своей работой спасают наши денежки, которые могли быть потрачены на откровенный трэш. Хорошая работа — вот залог успеха. Количество предзаказов Left 4 Dead, Mass Effect исчисляется миллионами. Качественные проекты при хорошей рекламной кампании всегда окупятся и озолотят своих создателей. Вот только вместо того, чтобы акцентировать усилия на самом проекте, издатели, подсчитав, сколько копий их игр разошлось бесплатно, начинают воевать. Но не столько с пиратами, сколько с простыми потребителями. Все эти системы защиты стоят издателям дополнительных расходов, которые потом компенсируют покупатели, платя за игру втридорога. Не говоря уже о том, что то же постоянное интернет-соединение — это лишняя морока. В итоге мы платим не только за игру, но и за защитный софт и собственный же геморрой. И нет ничего удивительного в том, что такое обращение с аудиторией со стороны издателя пробуждает в покупателях чувство справедливости: мы хотим нормально играть и при этом не оплачивать войну против нас же самих. И что уж говорить о многочисленных судебных исках против простых пользователей, которые на свою беду скачали пиратскую копию игры! Причем последнее и вовсе может довести до абсурда, как, например, с российскими музыкальными лейблами, которые вместо выпуска новых релизов предпочитают судиться с пиратами и аматерами — это выгоднее. А такой расклад в конечном итоге приводит нас под знамя "Веселого Роджера" — не у многих после всего этого остается желание голосовать рублем за халтуру и головную боль. И пока вместо того, чтобы просто хорошо делать свою работу и лелеять потенциальных покупателей, издатели предпочитают терроризировать как пиратов, так и нас с вами, они роют сами себе глубокую могилу — человеческое терпение отнюдь не бесконечно.

Ануриель: Дорогие системы защиты по карману проектам с большими бюджетами. Таковые нечасто оказываются проходными, даже если не тянут на хиты. Тем не менее, повод кривить нос всегда найдется, и этот повод становится оправданием не заплатить за игру. "Если понравится, куплю для коллекции", — говорят многие. Но недавно был поставлен говорящий эксперимент. Известный писатель Евгений Гришковец выложил свои работы в интернет: музыку, аудиокниги, DVD с фильмами и спектаклями. Скачивать можно было бесплатно, но можно было и заплатить, причем любую сумму. За девять месяцев благодарная публика "бросила в шляпу" артисту всего $58, то есть меньше 1 российского рубля за скачивание. Думаю, аналогия видна каждому, кто представляет игру видом искусства.

Напрашиваются вопросы. Можно ли говорить об объективности "голосования рублем"? И можно ли рассчитывать на добрую волю аудитории, если разработка игры обошлась в несколько миллионов долларов?

Крупные издатели вынуждены запрещать бесплатное распространение игр, вкладывая деньги в системы защиты. Важно понимать, что защита игр отнюдь не чрезмерна, она всегда остается минимальной из возможных. Аналогичная StarForce система узнавания диска была известна еще во времена дискет, требование постоянного интернет-соединения не является нереальным для пользователей онлайн-игр. Тем не менее, производители игр долго предпочитали им более простые (и дешевые!) защиты от копирования. Пока пиратский "гений" не вынудил заменить шлагбаум стальными воротами.

Если блокбастеры еще могут рассчитывать на добрую волю игроков, то низкобюджетные проекты убиваются пиратами наверняка. На пиратском рынке все игры имеют одну цену — и монструозный Dragon Age, и копеечный The Hinterland. На последнюю белорусские гурманы даже не смотрят. Разумеется, ведь им по карману лучшая RPG года (за символические 14000 рублей). А в бюджетный "проходняк" пусть сами разработчики играют. По этой же причине в Беларуси почти нет своих разработчиков: до блокбастеров еще нужно дорасти, а бюджетные проекты не выдерживают конкуренции пиратов. Все равно, что сажать розы на заросшем хреном поле.

Слава Кунцевич: Если все смешать в кучу, то да, действительно, картина кажется печальной. Но на каждое действие есть свое противодействие — это закон. Пример с Гришковцом легко перекрывается продажами альбома In Rainbows группы Radiohead, распространяемого также по принципу "заплати сколько не жалко" — более трех миллионов фунтов стерлингов выручки при том, что только 38% человек заплатили за скачивание хоть что-то, о многом говорят. А миф о бедных и многострадальных разработчиках средней руки, которых разоряют злые и бессовестные пираты, с легкостью разрушает пример поляков из CITY Interactive, которые задешево продают дешевые проекты. А уж что поминать indie-разработчиков, которые вообще не защищают свои релизы. Так что это больше напоминает попытки бесталанных личностей спихнуть вину за собственные проколы на пиратов. Пусть бюджетный, но перспективный проект заметят в любом случае, а для человека, не очень отдаленного от геймдева, лейбл Activision Blizzard на диске — это гарантия качества. То же самое и с нашими разработчиками — Massive Assault издавался известными каждому любителю варгеймов Matrix Games, a Order of War — и вовсе могущественным Square Enix. И совсем другое дело, когда бестолковые ремесленники кода съедают во время разработки издательские миллионы и все равно выдают на-гора сущий ужас. А впоследствии такие горе-игроделы могут рассчитывать разве что на помощь таких же горе-издателей, к которым нет доверия у потребителей. И то, что их релизы проваливаются в продажах, целиком и полностью их вина. И поделом.

Да и, в конце концов, не стоит проецировать наши реалии на весь рынок виртуальных развлечений. Все-таки не забывай, в какой стране мы живем: наши зарплаты не исчисляются тысячами евро, и отдавать $80 за пару-тройку вечеров геймплея в консольную версию Assassin's Creed 2 — это как-то дороговато. Российские дистрибьюторы вынуждены снижать цены под наши реалии, но, простите, если рядом с Napoleon: TW (специальное издание причем), за который еще не жалко отдать $30, лежит Dark Void за $25 (речь о боксовых версиях), который и даром никому не сдался, то нет ничего удивительного в том, что второй приносит лишь убытки. Извечный вопрос: что делать? А просто избирательнее к нашей аудитории подходить надо: продавать самим, а не перекладывать все на плечи дистрибьюторов, завозить только топовые игры и пытаться максимально снизить стоимость своей продукции. Как? Да хотя бы за счет тех же систем защиты, польза от которых сомнительна — любой "сейф" все равно рано или поздно будет взломан.

И вообще, не стоит забывать, что пиратство — это не совсем воровство. Пользователи не вламываются на склады с мушкетами наперевес и не увозят на своих пиратских сухогрузах диски с играми под веселые крики "Йо-хо-хо и бутылка рома". Если The Sims 3 был скачан с торрентов 3,2 миллиона раз в 2009 году, то это еще не значит, что EA продали бы столько же копий, не будь этих "противных пиратов и халявщиков". Это — виртуальные деньги, шкура неубитого медведя, и считать их попросту глупо. Лучше поберечь нервы, закатать губу и начать думать, как лучше и эффективнее продавать свою продукцию. И пока издатели вместо того, чтобы совершенствовать маркетинговую политику, воюют с ветряными мельницами пиратства — они будут терпеть одно поражение за другим. Так неужели настолько необходимо вести заведомо проигранную войну, жертвуя репутацией и потенциальными покупателями?

Ануриель: Сбрасывает в кучу различные случаи сама наша жизнь: позитивный пример не перекрывает негативный, а лишь превращает в неопределенность, в вероятность успеха или неудачи. Бросать миллионы на волю случая — не лучший маркетинговый подход. Ты же, Слава, призываешь к разумности и при этом предлагаешь сэкономить... пятьсот долларов! Именно столько нужно заплатить издателю, чтобы поставить защиту StarForce на все свои диски. Здесь ли экономия? Даже на цветные обложки уходит в разы больше денег. И поверьте на слово, эти "полштуки" отбиваются влет — только вспомните о трех миллионах любителей бесплатных "Симсов".

Так что покупатели лицензионных дисков не спонсируют гонку вооружений. Все их деньги доходят до авторов игры, а потом идут на исправление неизбежных багов, финансирование будущих проектов и разработку более удобных (для честного пользователя) систем защиты. Хотите резервную копию? Получите технологию FrontLine Disc. Надоело каждый раз раскручивать диск в приводе? Хорошо, будем проверять его раз в три дня. Издатели согласны на уступки, они дорожат своей репутацией. У вас низкая зарплата? Ради бога, для жителей СНГ сбросим цены в 3 раза. В три раза — можно ли большего просить от продавца?!

Мы так любим обличать "бестолковых ремесленников", выбрасывающих на ветер миллионные бюджеты. Но пираты хуже любого из них. Они проедят и пропьют ваши деньги, и ни одна копейка не будет потрачена на облагораживание мира игр. Вы думаете, что это способ "насолить" вредным издателям и выразить им свой протест? С тем же результатом можно проставить пиво панкам, которые под гитару "протестуют" против всего белого света.

Издатели не воюют с мельницами. Они могут разориться на $5000 и создать защиту, в 10 раз более эффективную, чем StarForce. Боятся геймерского гнева? Помилуйте, не так дороги нашему сердцу работы посредственностей из CITY Interactive, трудяг из StarDock и даже мастеров из CD Project, чтобы отказываться от творений Ubisoft и Activision Blizzard. Последняя, несмотря на свой культовый статус, не пренебрегала защитой от пиратства никогда, и ради ее шедевров игроки готовы простить многое.

Но пиратам позволяют существовать. Их терпят, чтобы не беспокоить порядочных людей. Припугнут раз в год (недавнее закрытие torrents.ru и прошлогодние погромы "Интерфильма") да и махнут рукой. Пусть подростки играют в хакеров, скупые пусть терпят глюки и "промтовский" перевод, а провайдеры срубают миллионы на траффике торрентов. Мера этого терпения — наша, покупательская, репутация. Которая пока что позволяет нам доверять.

Слава Кунцевич: Можно сколько угодно спорить, чья туфля более бесспособна и чья кукурузная политика менее справедлива. Выставляя издателей то добропорядочными бизнесменами, то алчными последователями Мавроди. Называя пиратов то кровожадными и беспощадными корсарами, то благородными разбойниками из Шервудского леса. Важно помнить, что жизнь хороша тем, что в ней всегда есть выбор. И этот выбор делаем мы сами — так, как считаем нужным.

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

С "ракетой" под мышкой. Игровой ноутбук MSI GT740

Вообще, лично я до сих пор с преогромной долей скепсиса отношусь к портативным компьютерам, которые их производители позиционируют исключительно как игровые хотя бы потому, что внутри них находится ультрасовременная и мощная "начинка". Я просто не могу понять, как можно получить максимальное удовольствие от игры, не расположившись в удобном кресле перед большим экраном, не положив левую руку на современную игровую клавиатуру с заточенными именно под вас клавишами, а левую — на не менее навороченную игровую мышку. Разве можно погрузиться в игровой мир с головой, просто скрючившись перед, пусть даже 17-дюймовым, экраном ноутбука?

Впрочем, если посмотреть на это с другой стороны, к ноутбуку, особенно навороченному, всегда можно подключить и хороший монитор, и игровые манипуляторы. При этом лэптоп, даже с собственным и внешним монитором, плюс клавиатура с мышкой все равно займет в три раза меньше места на столе, чем любой, даже не игровой десктоп. Неттопы не в счет, у них и "начинки"-то толковой нет. Да и от возможности взять с собой, скажем, в отпуск или просто в поездку все любимые игрушки вряд ли откажется любой истинный геймер. Кстати, для этого в комплекте с новым игровым ноутбуком от MSI даже специальный рюкзак предусмотрен.

Вообще, на сегодняшний день существует сразу две модели игровых ноутбуков от MSI — GT640 и GT740, которые оснащены дисплеями диагональю 15,4 и 17 дюймов соответственно. Мне в руки попала модель с большим экраном, что, в принципе, все-таки более здорово как для игровых, так и для мультимедийных функций.

Как и следовало ожидать от ноутбука с подобным позиционированием, среди традиционных аксессуаров вроде блока питания, дисков с ПО и драйверами и, наконец, набора мануалов, обнаружилась также вполне приличная внешне и весьма продвинутая в техническом плане игровая мышка. При этом игровой ее в первую очередь делает даже не высокое разрешение, которое можно менять в значениях 400, 800, 1600 и 2400 dpi, а набор грузиков для регулировки веса именно под вашу руку и даже, если хотите, игру. Ведь манипуляции мышкой при игре в 3D-шутеры, RPG и стратегии совершенно различны, и потому ее вес и центр тяжести могут оказаться весьма существенными параметрами в достижении высоких результатов.

Перед тем как обратить более пристальный взгляд на "хозяина" мышки, сам ноутбук, давайте еще чуть более подробно ее рассмотрим. Сама по себе мышка почти полностью симметрична, но все-таки более "заточена" под правую руку, тем более что две дополнительные кнопки на ее левом ребре идеально ложатся под большой палец правой руки. На верхней панели мышки находятся еще две кнопки. Одна из них маркирована буквой "M" и отвечает за переключение между тремя режимами работы, а кнопка с буквой "T" дает возможность изменять разрешение лазерного сенсора, при этом колесико скроллинга одновременно является индикатором режимов работы мышки. Оно светится зеленым при разрешении 800 dpi, синим — при разрешении 1600 dpi и, наконец, красным, если установлено разрешение 2400 dpi. Ничего, в принципе, нового, но все равно очень удобно и наглядно.

Но вернемся к ноутбуку.

Уже снаружи лэптоп выглядит просто отменно. Глянцевый поначалу — пока вы не начнете хватать его руками, он выполнен в черно-красной гамме с некоторыми серебристыми деталями, что смотрится довольно брутально. Кстати, верхняя крышка ноутбука выполнена из анодированного алюминия, что уже само по себе впечатляет. Крепко, надежно и богато...

Габариты 17-дюймовой версии ноутбука составляют 395x278x40 мм. Очень немного, особенно по толщине. Клавиатура лэптопа расширенная и имеет еще один дополнительный цифровой блок, что, в принципе, и понятно: от ноутбука такого формата иного ожидать не приходится. В играх он вам, скорее всего, не пригодится, но зато в работе с традиционными офисными приложениями — вполне. Клавиатура достаточно стандартная для ноутбуков, и особенно останавливаться на ней нет смысла. Стоит лишь упомянуть, что блок дополнительных кнопок выполнен в виде сенсорной панели. При этом на левой стороне расположены медиаклавиши, а правее — довольно оригинальная кнопка ECO Engine, переключающая различные режимы энергопотребления. Нечто подобное есть у большинства современных нетбуков. Далее располагается клавиша Cinema Pro, позволяющая переключить агрегат в специальный "кинорежим", активирующий расширенные возможности динамиков и увеличивающий яркость дисплея до оптимальной. Еще правее находятся кнопки активации веб-камеры, беспроводных модулей, а также программируемая клавиша "P1".

Ну а для обеспечения максимальной производительности конструкторы снабдили свое детище ультрасовременными "потрохами". Игровой ноутбук MSI GT740 основан на новейшей платформе Intel Calpella с четырехъядерным процессором Intel Core i7 Quad. Картинку для высококлассного дисплея обеспечивает дискретная графическая карта NVIDIA GeForce GTS 250M 3D (DDR3 1Гб ОЗУ), а звук — пять динамиков Hi-Fi с системой SRS Premium Sound. В итоге и игры и фильмы смотрятся на MSI GT740 просто потрясающе. Кроме того, ноутбук носит на "борту" 4 Гб оперативной памяти и жесткий диск объемом аж 500 Гб.

Но и это еще не все.

Для того чтобы не отрываться от жизни, ноутбук MSI GT740 снабжен более чем внушительным набором портов. На правой стороне корпуса расположены слоты картридера и ExpressCard, два порта USB, один совмещенный с eSATA порт FireWire, четыре аудиоразъема, а за вентиляционной решеткой — антенный вход. Сзади расположились выходы HDMI, D-Sub и гнездо для подключения адаптера питания. Остальные разъемы находятся на левом боку: гнездо для замка Кенсингтона, разъемы RJ-11, RJ-45 и два разъема USB 2.0. Хотя, признаться, наличие модема в ноутбуке, особенно современном, на сегодняшний день лично мне не совсем понятно.

Зато расположенная над дисплеем веб-камера порадовала неплохим разрешением в 2 Мп и хорошим качеством картинки. Сам же экран имеет разрешение 1680x1050 точек и покрыт глянцем, что смотрится очень красиво, но лично мне не очень нравится — блики на солнце будут всегда.

В плане производительности MSI GT740 просто превосходен, особенно если учесть, что это ноутбук. Вот только стоит такое удовольствие чуть более $2000, что непривычно для сегодняшнего ценового уровня на компьютеры данного класса, но, если учесть производительность, качество и отличную комплектацию, включая превосходный рюкзак, такая цена может показаться не такой уж кусачей.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Самый породистый ежик. Портативная игровая консоль Mega Drive Ultimate



Хотите — верьте, хотите — нет, но на сегодняшний день в мире существует более десятка различных вариантов портативной консоли Sega Mega Drive. Однако почти все они не способны конкурировать с Mega Drive Portable, новая версия которой не так давно увидела свет. Ведь именно в Mega Drive Portable есть возможность смены картриджей с играми, когда в других консолях игры просто "прошиты" в память — и игроку приходится довольствоваться лишь предлагаемым стандартным набором.

Вы можете подумать: "Что там можно найти на этих картриджах?! Старье одно, небось, сеговское". Ну, что же, и "старье" есть, конечно же, тоже, но лично я не вижу в этом ничего плохого. Недаром до сих пор фанаты скачивают "ромы" и запускают на своих ультрасовременных компьютерах эмуляторы старых приставок лишь для того, чтобы насладиться не ультранавороченной графикой и спецэффектами, а истинным процессом и азартом самой игры, которые, к сожалению, большинство современных мегахитов изрядно подрастеряли в погоне за освоением высоких технологий. Ну а игры...

Вот прямо сейчас держу в руках картриджи для MDP с вполне лицензионными, локализованными и более чем полноценными релизами игр "Ледниковый период 3", "Шрек 2" и "Кунг-Фу Панда". Или им тоже уже "сто лет в обед"? То-то же! Да и старые сеговские хиты еще дадут сто очков вперед очень многим современным консольным и PC-шным игровым поделкам.

Единственным недостатком предыдущих версий консоли Mega Drive Portable многие признавали малое количество игровых кнопок, которых просто не хватало для полноценного управления в некоторых играх, вроде Mortal Kombat, где на основные удары, бег и блок нужно было не три, а все шесть клавиш. Так вот, в Mega Drive Ultimate эту проблему успешно решили, увеличив число кнопок вдвое, причем две клавиши расположили по примеру современных геймпадов или, если хотите, консоли PSP — на дальней грани корпуса консоли, под указательные пальцы. Решение очень простое и вполне эргономичное. Но некоторые навыки надо наработать, ведь 6 кнопок на геймпаде "Сеги" все-таки расположены иначе. А вообще, в подавляющем большинстве игр дополнительные клавиши вам вряд ли понадобятся, основных четырех более чем достаточно.

Кроме того, теперь после включения консоли с установленным картриджем вместо загрузки меню картриджа (для многоигровок) или самой игры на экране появляется меню из двух пунктов — "Игровой картридж" и "Настройки". Первый дает вам доступ, собственно, к картриджу с играми, а вот второй может оказаться как полезным, так и наоборот. Первый пункт меню настроек меняет два параметра — "Oversea" и "Japan". Опытным путем выяснить полезность обоих значений мне не удалось. Игры работали одинаково. А вот второй пункт в одном из случаев оказался принципиально важным, во всяком случае с игрой "Кунг-Фу Панда". Эта игра вместо привычной системы PAL потребовала установить не очень привычную нам систему NTSC. Так вот, именно во втором пункте меню настроек это и можно установить.

Что касается внешнего вида, то здесь дизайнеры постарались. Консоль Mega Drive Ultimate выпускается сразу в трех цветовых вариантах: черно-красном, черно-синем и, наконец, черно-сером. При этом цветными являются лишь лицевые панельки консолей.

По компоновке разъемов новая консоль мало отличается от последней версии Mega Drive Portable. Выключатель питания, так же, как и разъем для зарядки аккумуляторов, находится сверху справа. Слева расположен разъем для подключения к телевизору. На нижней панели можно найти разъем для наушников и бегунок регулировки громкости звука.

Помимо Mega Drive Ultimate, в комплекте имеются блок питания, длинный кабель для подключения к телевизору, чехол для бережного хранения и ношения консоли и, наконец, картридж с пятью популярными играми. Таким образом, при желании вы можете как играть где угодно, так и подключить консоль к телевизору, превратив ее тем самым в джойстик и наслаждаться любимыми сеговскими шедеврами на большом экране, причем теперь без ограничений в количестве клавиш.

Да, и еще, для тех, кто ропщет по поводу коллективных игр. Картриджи для Mega Drive Portable превосходно подходят к новой консоли eMote, а к ней, в свою очередь, продается набор из двух полноценных сеговских джойстиков, так что пригласить в компанию друга и надрать ему седалище вы можете с легкостью. Ну а о самой консоли eMote я расскажу вам в следующем номере. Не пропустите, штука очень занимательная.

Итог: Без сомнения производители превзошли сами себя. Учли все предыдущие ошибки и недоработки, продумали дизайн и навороты, обеспечили (и продолжают это делать) консоль более чем внушительным набором игр (на сегодняшний день их более трех сотен). В общем, от вас требуется одно — играть, пока не надоест. А когда надоест — передохнуть и все равно играть. Ей-ей, эти игры того стоят.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Карманная игровая консоль Mega Drive Ultimate предоставлена интернет-магазином gamecenter.by

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Играем с буквой "G". Игровые аксессуары от Logitech

Настоящие любители игр вряд ли усомнятся в том, что компания Logitech как производитель игровых манипуляторов является на сегодняшний день лидером в этой области. Потому и игровые гаджеты, которые компания регулярно выпускает на рынок с маркировкой "G", уже сразу воспринимаются пользователями как реально продвинутые и законченные геймерские устройства. Именно поэтому в данной статье я решил попробовать объединить сразу несколько подобных устройств, чтобы, скажем так, собрать некий супернабор продвинутого геймера.

Игровая мышь Logitech G9

Мышка для геймера, если он не "гонщик", пожалуй, самый главный манипулятор. В 3D-шутеры, стратегии и RPG без мышки просто невозможно играть. А посему для настоящих геймеров мышка должна быть самой продвинутой. Такой, как G9 Laser Mouse.

В первую очередь не лишним будет заметить, что данный гаджет заточен исключительно под игры. Для этого дизайнеры специально создали максимально эргономичный корпус, снабдили мышку высокоточным лазерным датчиком высокого разрешения, которое можно регулировать от 200 до 3200 точек на дюйм, а также предусмотрели набор свинцовых грузиков для необходимого утяжеления ее корпуса. Мышь оснащена множеством функций: полноскоростная USB-система лазерной навигации, встроенная система памяти, способная запоминать профиль игрока и индивидуальные настройки конкретной игры, средства изменения веса, меняющие цвет светодиоды и сверхбыстрое колесо прокрутки MicroGear Precision — уникальная разработка Logitech, представленная в прошлом году.

Чтобы помочь игрокам добиться идеальной настройки, мышь Logitech G9 оснащена множеством настраиваемых элементов, в числе которых — две взаимозаменяемые накладки на корпус: Wide-Load и Precision. Накладка Wide-Load обеспечивает комфорт даже в самых долгих игровых баталиях — она имеет ребристую форму и мягкую, матовую поверхность; компактность накладки Precision наряду с использованием технологии DryGrip позволяет добиться более высокой точности управления и более уверенного захвата — для любой руки. Кстати, по слухам, компания Logitech планирует выпустить и другие виды накладок.

Внешне мышка выглядит немного угловато, но тем не менее в руке лежит превосходно. Достаточно тугие кнопки, чтобы не нажимать их случайно, и достаточно легкие, чтобы не создавать неудобства в использовании. Очень удобное колесико, находящееся между двумя основными клавишами на удобном расстоянии, проворачивается легко. Кстати, колесико можно не только крутить и нажимать. Технология MicroGear Precision позволяет его еще и наклонять вправо и влево, что существенно увеличивает функциональность гаджета. Плюс, мышка имеет две дополнительные клавиши, реальная работоспособность которых проявляется лишь после установки дополнительного ПО.

Кстати, сверхгладкая нижняя поверхность скользит без каких-либо усилий практически по любой поверхности. Все дело в тефлоновом покрытии, которое, как вы знаете, скользит намного более эффективно, чем любое другое.

G9 также предоставляет мгновенный доступ к игровым профилям, пять из которых можно загрузить в память мышки.

Но мышка есть мышка, что ей делать одной, без клавиатуры?



Игровая клавиатура Logitech G19

Главным отличием этого навороченного игрового девайса от подавляющего большинства заточенных под игру клавиатур является наличие информационного экрана, который предназначен для более комфортного времяпрепровождения за играми.

Logitech G19 первоначально задумывалась самими производителями в первую очередь для того, чтобы отображать на дисплее текущее здоровье игрока и запас амуниции в играх, и ту, и другую в итоге поддержали программы третьих производителей. Такие, как, например, известные утилиты RivaTuner и Everest, которые позволяют выводить на него данные мониторинга системных ресурсов.

Кроме того, на экран G19 можно выводить не только состояние здоровья и брони персонажа, но также игровой чат и даже видеокартинку с лицом собеседника по Skype. Кроме того, на нем можно разместить сообщения из ICQ и заголовки писем электронной почты. Так, не отрываясь от игры, вы будете знать, что творится в вашем втором, на этот раз реальном мире. Да что там, вы можете даже просматривать фотографии в режиме слайд-шоу, видеоролики с YouTube, читать ленту новостей, выводить на него время, индикатор загрузки процессора и памяти и много еще чего...

Кстати экран, несмотря на свои сравнительно небольшие размеры, имеет немаленькое разрешение 320x240 точек (в G15 был экран 160x43 точек), чего хватает для отображения достаточно детальных картинок и сравнительно мелкого текста.

Все клавиши подсвечиваются, причем, в отличие от многих аналогичных клавиатур, горят именно символы на кнопках; цвет этой подсветки можно выбрать синий, зеленый, красный или оранжевый.

На сегодняшний день список игр, поддерживающих дополнительный дисплей, весьма велик и насчитывает более сотни проектов самых разных жанров. При этом данный список постоянно обновляется и расширяется, так что его стоит регулярно обновлять на официальном сайте Logitech в разделе "Поддержка".

Клавиатура имеет два собственных встроенных высокоскоростных порта USB 2.0, которыми удобно пользоваться как для подключения внешних гаджетов вроде USB-накопителя на flash-памяти или жестком диске, так и для более удобного использования дополнительных манипуляторов, джойстика, мышки или же дополнительной игровой клавиатуры вроде G13 с двумя с половиной десятками дополнительных клавиш и миниджойстиком. Можно также подключить и фирменную гарнитуру Logitech G35, которая обеспечивает прослушивание объемного звука в формате 7.1.

Logitech G19 сама по себе содержит целую дюжину дополнительных фирменных G-кнопок, которые можно программировать на свой вкус, что ускоряет время выполнения игровых команд. Есть также возможность одновременного нажатия до пяти клавиш сразу для выполнения сложных наборов действий. Более того, на каждую из двенадцати дополнительных клавиш можно назначить три макроса. Таким образом, в некотором роде количество дополнительных клавиш увеличивается до 36. Кстати, макросы можно записать самому прямо во время игры и сохранить их, используя дополнительную кнопку MR.

В общем, если вы действительно хотите превратить процесс нахождения за компьютером в праздник, будь то повседневная работа или виртуальные сражения в Сети, прослушивание музыки или общение с друзьями на другом конце света, то клавиатура Logitech G19 Keyboard for Gaming наверняка вам понравится.

С клавиатурой и мышкой разобрались. Теперь вступает в бой "тяжелая артиллерия" — руль.

Игровой руль Logitech G25

И руль не простой, а очень и очень продвинутый, читай — максимально обеспечивающий реалистичность в управлении виртуальными автомобилями. Это Logitech G25. В первую очередь надо сказать, что руль заточен главным образом под раллийные симуляторы. "Баранка" руля в данной конкретной модели идеально круглая, что, как вы знаете, нетипично для рулей болидов "Формулы 1" и иже с ними. Впрочем, любители болидов "Формулы" также не обделены. Подрульные переключатели скоростей тут также предусмотрены.

С самого начала производит впечатление педальный блок. В отличие от большинства современных и не очень комплектов рулей, на педальном блоке имеется не две, а три педали, как оно, собственно, и должно быть в реальности. К слову, подобной "фишкой" до недавних пор могли похвастаться лишь единичные и довольно дорогие модели рулей от элитных брэндов. Очень порадовало, что сами педали расположены на значительном расстоянии друг от друга, так что нет риска случайно задеть соседнюю. К тому же, они обладают не только разной формой, но и различной жесткостью хода.

Корпус рулевой колонки целиком и полностью выполнен из пластмассы, что первоначально наводит на мысли о его ненадежности, однако при более детальном рассмотрении начинаешь понимать, что пластмасса довольно толстая и так запросто не поломается. К тому же, рулевое колесо и практически весь механизм обратной связи выполнены из металла и по своей надежности заслуживают самых высоких оценок.

Сам руль способен поворачиваться на 900 градусов, что более чем достаточно для оптимального управления автомобилем в автосимуляторах любого типа. Кстати, границы хода можно изменить программно, выбрав любое подходящее вам значение. Это может пригодиться в симуляторах F1, где руль болидов имеет ход всего 240 градусов.

Большинство кнопок, используемых в играх, расположены на блоке переключения передач. Их восемь, плюс восьмипозиционный "крестик" переключения видов. Кроме того, там же расположен и сам рычаг переключения передач с переключателем режимов его работы: автоматический, где рычагом регулируется смена передачи вверх/вниз, и механический (шесть передач и задний ход). Кстати, рычаг КПП и рулевое колесо обтянуты кожей, что придает всему комплекту максимум солидности.

В общем, если вы настоящий поклонник высокой реалистичности в играх, экономить на игровых манипуляторах просто недальновидно. Играйте с удовольствием!

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Halo: Первый удар



Книга: *Эрик Ниланд, "Halo: Первый удар"*
Издание: *Азбука, твердый переплет, 352 стр., 2009 г*
Жанр: *фантастический боевик*
Серия: *Halo*

Фантастическая сага Halo — яркий пример очень и очень успешного мультимедийного франчайза, который продолжает активно развиваться, покорять новые горизонты и вообще всячески будоражить наши с вами умы. В разработке находится игра Halo: Reach, предыстория самого первого Halo. Вновь поползли слухи о скором возобновлении работ над экранизацией игры и о том, что проектом готов заняться сам Стивен Спилберг. Не так давно увидел свет сборник качественных анимешных короткометражек Halo Legends. На Западе активно пишутся все новые и новые книги вкупе с комиксами по мотивам вселенной, а на территории бывшего СССР продолжают появляться переводы ранних новеллизаций. Третья по счету и пока что последняя новинка — "Первый удар" за авторством Эрика Ниланда, автора отличнейшей книги "Halo: Падение Предела", о которой мы не так давно рассказывали.

В качестве лирического отступления — маленькая историческая справка. Еще во время разработки оригинального Halo: Combat Evolved Microsoft до Ниланда предлагали написать книгу-предысторию известному фантасту Ларри Нивену (по иронии судьбы, именно его цикл о Мире-Кольце и послужил главным источником вдохновения для ребят из Bungie), однако тот вежливо отказался. Трудно сказать, что было бы, не сделай он этого, но факт остается фактом: написанное Ниландом "Падение Предела" произвело настоящий локальный фурор, оказавшись просто примерным фантастическим боевиком со всеми атрибутами жанра. Именно "Падение Предела" легло в основу первоначального сценария планируемого фильма, написанного Стюартом Битти, и упомянутый выше проект Halo: Reach является ничем иным как игровой адаптацией романа Ниланда. Теперь же мы можем ознакомиться с его новой книгой.

Если "Падение Предела" рассказывало о событиях, предшествовавших оригинальному Halo, то "Первый удар" перебрасывает мостик между первой и второй частями игры. После уничтожения Альфа-Гало Мастер-Шеф вместе с выжившими солдатами стремится вернуться на планету Рич (пардон, Предел) и узнать судьбу Красного отряда, группы Спартанцев, которых он отправил на поверхность для защиты наземных генераторов магнитоускорительных пушек (МУПов) во время сражения с ковенантами. Они смогли пережить орбитальную бомбардировку планеты, укрывшись в подземных катакомбах, где доктор Кэтрин Халси нашла загадочный артефакт, за которым охотятся силы ковенантов. Но самое страшное заключается в том, что инопланетяне вычислили координаты Земли и теперь готовят огромный флот для ее уничтожения...

Со времен "Падения Предела" Ниланд остался верен себе, и во второй раз он выдал любопытную историю, которая будет интересна как верным поклонникам Halo, так и "простым смертным". Читается книга буквально на одном дыхании, в основном благодаря обилию действия. Акцент повествования еще больше сместился в сторону экшена за счет того, что из сюжета исчезли разные "ностальгические" моменты вроде юности Джона-117 и его становления как Спартанца, из-за чего у особо привередливых читателей может возникнуть легкое ощущение некой "однобокости". Описания битв и перестрелок по-прежнему в меру правдоподобны (фантастика ж все-таки). Также из "Падения Предела" сюда перекочевали отлично прописанные и проработанные персонажи, которых действительно ощущаешь как живых людей со своими целями и судьбами.

"Первый удар" еще раз подтверждает статус книг Эрика Ниланда как лучших новеллизаций Halo. К сожалению, до уровня примерного "Падения Предела" роман слегка не дотягивает, но в целом все очень неплохо. Даже в отрыве от сериала роман читается как добротный sci-fi-экшен, ну а поклонникам серии он открывает новые грани событий их любимых игр. Строго рекомендуем прочесть всем любителям фантастики и горячо ждем СНГшного релиза третьей книги писателя, Ghost of Onyx, в которой раскроются новые детали войны с ковенантами. Но это, как говорится, уже совсем другая история...

Алексей "Blackout" Апанасевич

Кристмас



Книга: Александр Варго, "Кристмас"
Издание: Эксмо, твердый переплет, 352 стр., 2010 г.
Жанр: хоррор

Рождественские праздники — традиционно сказочное, милое и доброе время года, время чудес и надежд на светлое будущее. Однако киномастера и авторы иных литературных произведений почему-то страсть как любят устраивать аккурат под Рождество кровавые кошмары. В "Кристмас" нет Санта-Клаусов-убийц (хм, ну, почти нет), и, хотя трупов по ходу повествования все прибавляется, почти до самого конца непонятно, что же именно мы читаем. Флэшбеки — таинственный дом с призраками, оживающие трупы, ведьмы и медленно сходящий с ума главный герой — серьезно, замах чуть ли не на Лавкрафта, хотя силенок у Варго, пожалуй, даже на четкую пародию не хватает. А все одно это не лавкрафтовский триллер. Как только начинается основная сюжетная линия, чувствуются чуть ли не "Десять негритят" Агаты Кристи. Сотрудники одной московской фирмы отправляются встретить Новый год в богом забытую деревеньку. У каждого из ребят на душе тяжкий грех — убийство, друг с другом они не особенно ладят, хотя стараются держаться вместе, особенно после того как появляются первые трупы. А под конец вообще идет сплошной сплаттерпанк, хотя до корифеев и этого жанра Варго, пожалуй, далековато.

В общем, создается ощущение, что автор так и не решил даже для себя, что он пишет, вот и понатаскал в итоге отовсюду по кусочкам. Временами читается действительно интересно, но вторичность в итоге все равно портит всю малину. А "типа, неожиданные" сюжетные ходы выглядят вымученными и предсказуемыми. "Ай, что-то странное тут творится, сплошь ужасы да мистика! Ан нет, не так уж и странно, и всем ужасам вроде есть вполне рациональное объяснение, да и мистики больше не видать, все логично и понятно... Ай, нет, все равно полно странностей, и никак их не объяснишь!". И вот так на протяжении всей истории...

Самое обидное, что автор честно пытается развлечь читателя. Но его истории не хватает целостности. Кусочки никак не желают складываться во внятный, стройный сюжет. Оно вполне закономерно — попытка угнаться сразу за целой оравой зайцев не могла привести ни к чему иному. Да и слепое копирование сюжетных ходов у признанных мастеров пера тоже мало кого до добра доводило.

AlexS

Магнит для дерьма



Книга: *Джим Гоуд, "Магнит для дерьма"*
Издание: *Кислород, твердый переплет, 416 стр., 2010 год*
Жанр: *рассуждения*

Джеймс "Джим" Гоуд. Навряд ли вы слышали это имя раньше. А между тем наверняка известный вам американский писатель украинского происхождения Чак Паланик отзывался о Гоуде не иначе как о "брутально честном, но не пытающемся показаться корректным" человеке. Добавляя в виде послесловия, что "поскольку большинство его друзей не хотят иметь с Джимом ничего общего, то Чаку не было выгодно публично высказывать эту симпатию". Кем же является этот человек, которого уважают, но не рискуют в этом признаваться, опасаясь за собственную репутацию?

Широкую известность Джиму принес просуществовавший четыре года журнал ANSWER Me!, издаваемый самим автором и его тогдашней женой Дебби. Как классический и явный случай DIY, это издание заставляло обратить на себя внимание чрезвычайно эксцентричными темами материалов. Взяв на себя роль социального хирурга, Джим безжалостно препарировал общественную жизнь, вплотную рассматривая такие непопулярные темы, как насилие, агрессия и прочее, что традиционно принято обходить в разговорах стороной. На страницах ANSWER Me! читатели могли обнаружить такие материалы, как биографии маньяков и записки самоубийц, заключения судебных медицинских экспертиз, фотографии из городских моргов и прочее в том же духе. Не стоит удивляться и морщиться: Джим — типичный маргинал, из тех, что, накинув на выцветшую футболку лощеный пиджак, застывают вне негласных законов общества — для таких людей нет тематических табу. Кроме этого в журнале отметились интервью с такими товарищами, как исследователь мира наркотиков Тимоти Лири, режиссер малобюджетных трэш-фильмов Русс Мейер и участники остросоциальной андерграундной рэп-группы Public Enemy, а в создании материалов принимали участие Ник Бугас, Шон Партридж, Бойд Райс и многие другие широко известные в узких кругах личности.

Впрочем, слава ANSWER Me! большей частью имела дурной запах — на Джима разнообразные общественные организации и прочие дорогие читатели пытались повесить чуть ли не все смертные грехи, подключая американскую судебную систему. Так, блюстители "высоких моральных ценностей" отметились исками по отношению к Гоуду, обвиняя его в том, что после чтения ANSWER Me! покончили с собой трое английских студентов, а бывший военнослужащий Франциско Дюран расстрелял Белый дом из автоматической винтовки. Стоунволлские бунты, однако же, ни к чему не привели — все обвинения были сняты, но общественное мнение получило лишнюю дозу поводов для неконтролируемых выделений массового возмущения. Но и сам журнал протянул недолго — четвертый номер, посвященный теме изнасилования и официально ограниченный в распространении, поставил точку в истории ANSWER Me!, но стал лишь запятой в становлении Джима Гоуда как журналиста.

Следующей заметной его работой стала книга Redneck Manifesto (в русском переводе — "Манифест рэднека"). Не столь экстремальная в выбранной тематике, она фокусировала внимание на прогнивших догматах американского общества, социальном неравенстве и, собственно, истории национального "рабовладения". Пройдясь острой сатирой и резким словцом по "угнетаемому" чернокожему населению, социальной несправедливости по отношению к рэднекам ("рэднек" — американский жаргонизм, обозначающий пролетариат), Джим вновь попал под раздачу общественного мнения, адепты которого бросились в агрессивную защиту, но вновь вышел сухим из желчи. А он знал о чем говорил — выходец из семьи тех самых пресловутых рэднеков, но примеривший очки интеллигента, своим мнением, подкрепленным отсылками к множеству документальных публицистических трудов, Гоуд расшевелил-таки осиный улей.

И "дорогие" читатели искренне радовались, когда в 1998 году Джим угодил за решетку за избиение своей бывшей любовницы — склонной к психозам стриптизерши Энн Райан, которая неслабо провоцировала его шантажом и постоянными угрозами. Однако последний факт не освободил Гоуда от ответственности, а всего лишь обеспечил получение минимального срока в два с половиной года в местах не столь отдаленных. Именно в это время за стальной решеткой и писался "Магнит для дерьма".

"Пусть есть еще несколько писателей, которых через суд обвиняли в непристойности, подстрекательстве к стрельбе по Белому дому и тройных самоубийствах, но... Идите на х**, другие писатели, я — уникальный случай!" — говорит Джим Гоуд и начинает разбирать по кирпичику стену презрения человечества к человеку. Проходясь по гниющему туловищу общественного мнения лезвием сарказма, он вспоминает множество случаев, когда высказанное мнение встречалось в штыки. Но не потому, что базировалось на голой теории психа, а просто из-за того, что касалось тем, которые не принято озвучивать в светском обществе. Да еще и было подано таким языком, что пробуждало в одних аматерах чувство солидарности и ощущение высшей справедливости, а в других — признаки неконтролируемой агрессии и крайних степеней возмущения. Электорат обращал внимание на написанное и тыкал пальцем, но не в саму проблему, а в того, кто решился выставить ее на всеобщее обозрение обнаженной. Целевая аудитория в замешательстве, страхе, злости. Те, кто не понимает иносказаний и аллюзий, но зато не прочь заработать несколько очков нравственного борца или попросту громко возмутиться. Те, кому все равно, на что смотреть — на резиновых зомби или детей, разорванных напополам "Градом", со своей хаты с краю орущие о нормах приличий и прочих формальностях. Требующие вернуть им розовые очки и уничтожить того, кто посмел озвучить то, чего как бы нет, а если и есть, то где-то далеко. Они, требующие закрыть рот тому, кто говорит правду, которая не приходится по вкусу. Во власти своих демонов, когда приятнее пребывать в пушистой лжи и вечно бежать от проблем, вместо того чтобы взглянуть в глаза тому, что не перестает существовать, когда закрываешь глаза. "Сделал ли ты все, что хотел, или старался не высовываться?" — спрашивает Джим, и тот же вопрос задаете себе вы. Стоит ли знать меру в высказываниях, постоянно оглядываясь на общественное мнение или же говорить, притягивая к себе испражнения, отвечать за каждое сказанное слово, увеличивая количество летящего в тебя дерьма.

И все. В "Магните для дерьма" нет ни сюжетной линии, ни персонажей, ни диалогов. Все содержание — это лишь рассуждения одного неординарного человека. И именно поэтому широкие массы навряд ли найдут в книге Гоуда что-то для себя интересное. Но для тех, кто собирается презентовать свое мнение, для кого журналистика — это уже не профессия, а стиль жизни, "Магнит для дерьма" станет отправным билетом в мир чужого опыта, который в любом случае не пройдет незамеченным. И даже несмотря на то, что рассуждения автора могут и не открыть ничего нового, изучить их стоит. А фразу-призыв: "Так гори же так ярко и горячо, как только можешь!" — можно брать на вооружение не только будущим и нынешним мастерам публицистического слога.

Слава Кунцевич

Пратчетт не боится эвтаназии

Английский писатель сэр **Терри Пратчетт** выступает за создание специального суда, который смог бы рассматривать дела людей, решившихся добровольно уйти из жизни при помощи эвтаназии. Более того, если затея с судом получит одобрение британских властей, Терри готов предложить вопрос о прерывании своей жизни в качестве первого дела для суда. Не секрет, что Пратчетт страдает болезнью Альцгеймера. И Терри уже заявлял прежде, что собирается уйти из жизни, когда болезнь начнет брать верх над его сознанием.



НОВОСТИ КИНО

Роланду Эммериху, похоже, надоело разрушать нашу с вами и без того несчастную планету. В этот раз он расскажет нам о человеке, который мог быть автором пьес Шекспира. Рабочее название картины — **"Аноним"**. Будет странно увидеть историю графа Оксфорда, Эдварда Де Веро, который, как и Уильям Шекспир, был драматургом, в режиссуре Эммериха. Никакого сумасшедшего бюджета и фантастических спецэффектов. Главные роли исполнят Ванесса Редгрейв, Дэвид Тьюлис и Рис Иванс ("Рок волна", "Дублеры"). Съемки начнутся уже в марте и пройдут в Берлине.

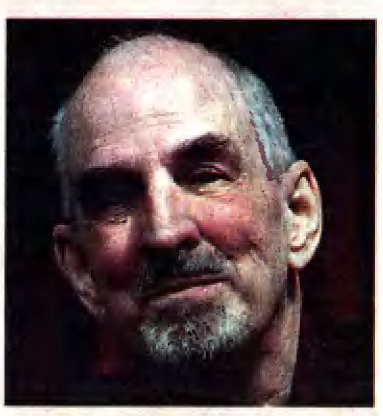
"Американский пирог" возвращается. Американская газета Los Angeles Times запустила в Сеть информацию о возвращении культовой франшизы на большие экраны. Стоит отметить, что правообладатель, студия Universal, от комментариев отказалась. Пока что проект называется "Американский пирог 4". Напомним, что оригинальный "Американский пирог" вышел в прокат в 1999 году и при бюджете в 10 миллионов долларов собрал $235 млн. При таких феноменальных сборах продолжения не заставили себя ждать — с разницей в 2 года вышли "Американский пирог 2" и "Американская свадьба". Под слоганом "Американский пирог представляет" было снято четыре комедии, которые сразу выходили на DVD. По данным все той же Los Angeles Times, наняты сценаристы фильма "Гарольд и Кумар уходят в отрыв" Джон Харвитц и Хейден Шлоссберг.

Появились первые подробности о **третьей части приключений беглого преступника Риддика**. В



Берлине состоялась пресс-конференция, на которой Вин Дизель и режиссер Дэвид Туи представили фильм потенциальным дистрибьюторам. Риддика оставят умирать на враждебной бесплодной планете, где ему предстоит схватиться с "тризонами" (трехногими бизонами) и "грязевыми демонами". После главного героя начинают преследовать две банды охотников за головами, одна из которых оснащена специальными "джетциклами". Больше страждущая общественность ничего не узнала.

Датский режиссер Сюзанн Биер снимет **мини-сериал о великом шведском режиссере Ингмаре Бергмане**. Профинансирует проект шведское национальное телевидение (Sveriges Television). Сценарий



пишет Хеннинг Манкелль, которого считают одним из самых известных скандинавских писателей в мире — его детективы разошлись тиражом свыше 25 миллионов экземпляров. Интересно, что Манкелль приходится мужем дочери Ингмара Бергмана, Еве. Выпустить сериал планируют к рождеству 2012 года. Выбор именно этого праздника не случаен: картина Бергмана "Фанни и Александр" уже почти 30 лет является для шведов эквивалентом "Иронии судьбы" перед новогодними праздниками у жителей экс-СССР.

Хавайтесь у бульбу, граждане. **Мадонна снова в режиссерском кресле**. Те немногие, кому удалось уцелеть после "Грязи и мудрости" (Filth and Wisdom), будут окончательно дематериализованы. Бывшая су-



пруга великолепного Гая Ричи хочет поставить драму об отношениях британского монарха Эдуарда VIII с американкой Уоллис Симпсон, которую сыграет Вера Фармига ("Отступники", "Мне бы в небо"). Называться фильм будет **W.E.** Нам же остается только запасаться консервами и картошкой. Вы только подумайте, что снимет человек, 7 раз получивший "Золотую малину", в том числе как "худшая актриса века". Мистер Ричи, подсобите вы ей, что ли. А то быть беде.

Майкл Бэй грозится разрушить Москву. В столице нашей восточной соседки будут сниматься некоторые эпизоды новой части "Трансформеров". Об этом было объявлено на официальном сайте режиссера — michaelbay.com. Съемки картины должны стартовать в мае 2010 года. Ранее в Сеть просочился черновой вариант сценария фильма, не подтвержденный, правда, официально. Согласно этому тексту, после очередной битвы в космосе автоботы и десептиконы ненароком перемещаются в прошлое, а точнее — в 1982 год. Десептикон по имени Старскрим, стремящийся к абсолютной власти, уничтожает переместившегося с ним из будущего Мегатрона. Затем он проникает в секретное хранилище под дамбой Гувера и похищает энергетический куб. Премьера "Трансформеров 3" назначена на 1 июля 2011 года.

Сколько миссию ни выполняй, все равно будет следующая, "невыполнимая". Киностудия Paramount Pictures дала добро на съемки **четвертой части фильма "Миссия невыполнима"**. Продюсером выступит дуэт Круз-Абрамс. Что интересно, в 2006 году Paramount разорвала с Томом Крузом контракт, и это после четырнадцатилетнего сотрудничества. Причина банальна — прибыли актер стал приносить гораздо меньше, чем в лучшие годы. Боссы студии пытались подписать на роль супершпиона Итана Ханта Брэда Питта, но последний не заинтересовался франшизой. И судя по всему, планы у Paramount на четвертую "Миссию" весьма и весьма серьезные. Дело в том, что премьера картины назначена на 30 мая 2011 года, практически в одно время с таким монстром, как "Пираты Карибского моря: На странных волнах", и уже далеко не юным падаваном "Мальчишником в Вегасе 2". Заруба будет нешуточная, вот увидите.



Битва за "Терминатора" окончена. Сюрпризно, если честно. Основные претенденты на бренд — Sony Pictures и Lionsgate — остались не у дел. После пятичасовых торгов права отошли хеджевому фонду Pacificor за почти круглую сумму в $29,5 миллионов. Забавно вышло: ведь именно Pacificor является причиной банкротства компании Halcyon, продавшей права на франшизу. Что получится снять у инвестиционного фонда? Что-то стоящее? Верится с трудом. Да и возможность появления Стального Арни в пятом фильме становится призрачной. А жаль.

"Капитан Америка" скоро обзаведется главной звездой. Студия Marvel начала кастинг актеров на роль Стива Роджерса, Альтер эго которого известен всем любителям комиксов. Вот имена семерых кандидатов: Джон Красински, Чейс Кроуфорд, Скотт Портер, Майк Фогель, Майкл Кэссиди, Патрик Флюгер и Гаррет Хедлунд. Кто-нибудь их знает? Экономит "Марвел" будь здоров. Счастливчик, получивший роль, будет обеспечен работой аж на девять (!) фильмов — помимо "Капитана Америки", он сможет сниматься в картинах серии "Мстители". Это там, где толпа положительных героев что есть силы мутузит героев тому отрицательных — вот такая вот глубина сюжета. Времени до премьеры осталось немного: фильм Джо Джонстона должен выйти на экраны уже 22 июля 2011 года.

Анджелина Джоли убила "Особо опасного 2". Актрису не прельстила перспектива воскрешения во второй части боевика. Предполагалось, что Джоли снимется в "Гравитации" Альфонсо Куарона. Однако намедни представители звезды заявили, что она не намерена сниматься и у Куарона. Сумбурная барышня, что и говорить. Что же касается "Особо опасного", то кинокомпания Universal приняла решение не заниматься поисками другой исполнительницы одной из главных ролей, а закрыть проект. Жаль, конечно, Бекмамбетова, но, может, он все-таки доснимет "Дозоры"?..

Евгений Шибинский



РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Прощание с Мастером

7 февраля этого года скончался известный писатель-фантаст **Уильям Тенн** (Филип Класс). Любителям фантастики Тенн известен, прежде всего, как автор большого количества рассказов, а также романов "Обитатели стен" (Of Men and Monsters) и "Лампа для Медузы" (A Lamp for Medusa). В этом году Уильяму Тенну должно было исполниться 90 лет.



Урсула Ле Гуин против Google

Писательница **Урсула Ле Гуин** по-прежнему борется с обнаглевшей Google, которая продолжает торговать электронными версиями книжек без согласия их авторов. В настоящее время Урсула активно вербует себе новых сторонников — на ее стороне уже 367 писателей, которые присоединились к манифесту, составленному Ле Гуин. Нужно отметить, что право Google свободно распространять электронные версии книг подтверждено соглашением, заключенным в 2009 году между Google, Гильдией авторов и Ассоциацией американских писателей. Вот только Урсула настаивает на том, что соглашение не должно распростра-



няться на тех писателей, которые не являются членами Гильдии авторов. Кто в данной ситуации прав, будет в итоге решать суд Нью-Йорка.

Стивен Кинг напишет сиквел "Сияния"

"Сияние", одно из самых известных произведений Стивена Кинга, вполне возможно, в будущем обзаведется полноценным продолжени-



ем. Во всяком случае, сам "король ужасов" явно не прочь попотчевать аудиторию сиквелом. Уже известно, что книга с рабочим названием "Доктор Сон" расскажет нам историю мальчика Дэнни Торренса, одного из главных героев "Сияния". В "Докторе Сне" Дэнни уже вовсе и не мальчик, ему 40 лет, он проживает в пригороде Нью-Йорка и работает ординатором в больнице. А по совместительству — помогает безнадежно больным людям как можно более комфортно и безболезненно отправиться на тот свет. Ах да, и сверхъестественные способности, которыми обладал Дэнни в детстве, по-прежнему при нем. Однако сам Кинг подчеркивает, что это только приблизительный сюжет — вполне возможно, в итоге книга будет разительно отличаться от того, что изложено в этой новости.

Разработчик для "Колеса времени"

Игроизация по мотивам книжной серии "Колесо времени" Роберта Джордана официально обзавелась студией-разработчиком — причем игру с названием **Wheel of Time** будет мастерить не кто-нибудь, а Obsidian Entertainment. Ранее Red Eagle Games сообщала, что задумала сварганить целый ряд игрушек под брендом Wheel of Time — сюда входят как многопользовательские развлечения, так и "одиночные" RPG. Obsidian поможет Red Eagle в разработке этих проектов для таких платформ, как PC, PlayStation 3 и Xbox 360. Название и дата выхода первой игры в серии Wheel of Time пока держатся в секрете. Однако уже известно, что издавать проект взялась Electronic Arts.

Релизы

Очевидно, издательству "Эксмо" надоело пополнять серию "MYST. Черная книга 18+" творениями одного только Александра Варго. В феврале в "чернокнижной" серии появился, если не ошибаемся, уже второй по счету роман от Алексея Атеева. Книга **"Холодный человек"** познакомит читателей со странной девушкой Верой, вызвавшей к жизни дух давно усопшей баронессы Амалии фон Торн. Вера мечтает выйти замуж, и Амалия берется помочь ей в этом. Но, разумеется, вряд ли из данной затеи выйдет что-то хорошее.

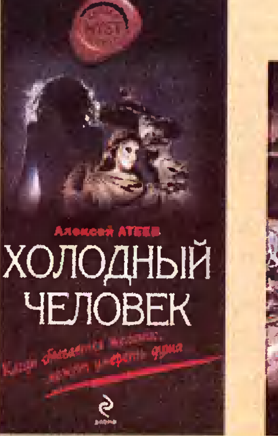
Кроме того, то же издательство в феврале представило на суд читателей книгу **"Ржавчина"** за авторством Алексея Калугина. Новый роман является пополнением в очередной "сталкеровской" серии "Зона смерти". Книга расскажет о приключениях в Московской зоне сталкера по имени Грик, взявшегося по заданию неких неодруидов протащить через Зону один очень неугомонный и трусливый груз.

"Азбука" продолжает пополнять серию своих шикарных фантастико-мистических антологий. В феврале свет увидела компиляция **"Космическая опера: Антология"**. В данный сборник вошли литературные творения таких мастеров, как Роберт Шекли, Эдмонд Гамильтон, Дэн Симмонс и Лоис Макмастер. Как заверяет аннотация, многие произведения сборника на русском языке публикуются впервые.

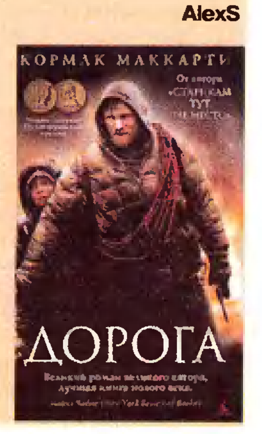
Эксплуатация "темы 2012" также продолжается на полную катушку — АСТ представило на суд книголюбов роман **"2012. Дерево жизни"** Евгения Ничипурука. Конечно же, роман посвящен ожидаемому Концу Света, только на этот раз в центре истории — загадочное "Дерево Судьбы" (книга входит в одноименную дилогию).

Только мы успели в прошлом номере посетовать на отсутствие полноценной русскоязычной версии романа **"Дорога"** Кормака МакКарти, как издательство "Азбука-классика" подсуетилось и выпустило эту книгу на нашем любимом великом и могучем. Естественно, релиз приурочен к выходу на русском языке одноименного фильма, и обложка у книжки, соответственно, стилизована под постер кинокартины.

AlexS







ОБЗОР

Aliens vs. Predator

Чужая игра в культовой серии

Жанр: FPS
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Rebellion Developments
Издатель: SEGA
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: серия Aliens vs. Predator
Минимальные системные требования: процессор уровня Intel Pentium 4 с частотой 3,2 ГГц или AMD Athlon 64 3000+; 1 Гб (для Wndows XP) или 2 Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600 или ATI Radeon X1600; 4,6 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo E6400; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 или ATI Radeon HD2900; 4,6 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение
Официальный сайт игры: www.sega.com/games/aliens-vs-predator

В эпоху повального трэша, захлестнувшего жанр FPS, не до изысков — издателю нужно поскорее набить кошелек, и здесь любые средства хороши. По удачному стечению обстоятельств, задачу облегчает выбор дойной коровы, павший на крупнейшую независимую студию в Европе, за плечами которой мощнейший франчайз, длиной без малого 16 лет. И даже, мягко говоря, весьма посредственные недавние потуги вновь заявить о себе на большой арене с помощью Rogue Warrior и ShellShock 2 многие были готовы простить, ввиду надежды, что уж свое детище у авторов выйдет много лучше. Но и здесь не обошлось без казуса: видимо, для индустрии 16 лет все же большой срок, и в Rebellion либо сменился авторский состав — либо мы просто перестаем что-то понимать: объяснить почерк настоящего творения "Бунтарей" иначе нельзя.

Франчайзы быстро и недорого (c) SEGA

Человечество всегда влекло к неизведанному. Будь то далекая планета, глубины океана, или древняя гробница Хищников — нам обязательно нужно везде влезть. Цель, как известно оправдывает средства, тем более что разбираться с прибывшими на вечеринку Охотниками придется не ученым из "Вейланд-Ютани", а и без того многострадальным морпехам, которым кроме всего прочего нужно разорваться на сигнал бедствия, поступивший из далекой колонии, и поймать сбежавшего из опытной лаборатории Чужого. С номером 6 на лбу.

Вот, собственно, и вся сюжетная завязка. От интриги, умело прикрученной к сериалу компанией Monolith в 2001-ом, остались лишь разбросанные по уровням аудиодневники ныне почивших — сочинения на вольную тему, с историей имеющие лишь отдаленную связь.

Нет, это даже не дежа-вю, это издевательство. Кроме того, что нам предлагают сыграть во все ту же игру n-летней давности, разработчики приняли решение сделать все 5-6 (в зависимости от выбранной стороны) уровней каждой кампании практически одинаковыми для трех персонажей. Запуская следующего из "звездного трио", авторы лишь перетасовывают порядок одних и тех же локаций, и в разное время, в разной шкуре, игроку предложат посетить жилые отсеки на далекой планете, лабораторию, руины храма, болото, фабрику и, конечно, древнюю пирамиду.

Связующие историю звенья между персонажами при таком раскладе ожидаемо отсутствуют, поэтому будет все равно кого и, главное, за что кромсать. Вдумайтесь, нас трижды пытаются заставить играть в одно и то же.

Одно в трех

Весь сюжет, по сути, представляет собой набор глупых заданий: "найди", "включи", "убеги" и "выживи", наконец.

Кампании за морпеха повезло больше остальных. Лицензирование кэмероновской ленты 1986 года определенно пошло геймплею на пользу, и местами действительно получилось неплохо. В силу того, что человек по определению должен быть слабее остальных, на начальных этапах Rebellion пытаются задать хоррору, что, впрочем, в первые десять минут с горем пополам у них выходит. Иногда даже удается подпрыгнуть от внезапного появления Чужого из-под решетки в полу. Парадокс, но после первых же подобных встреч от и без того зачаточного саспенса не остается и следа. На смену приходит ощущение того, что ты — просто кусок мяса.

"Нервный" сканер движения нередко попросту сигнализирует о приближении смерти. Именно так, потому что дисбаланс поражает. Количество требуемых пуль на Чужого варьируется от короткой очереди до двух обойм. Последнему, в свою очередь, чтобы в отместку прокусить череп десантнику, сперва нужно полчаса висеть вниз головой, а после выдать на геймпаде "комбо" немногим проще, чем в приличном файтинге. Однако с несколькими ксеноморфами на ранних уровнях становится действительно некомфортно; патронов, как и полагается, не хватает, а ближний бой походит скорее на ритуальный танец перед самоубийством — будто и морпех-то не морпех. Ситуация меняется лишь после второй половины игры: обретенная снайперская винтовка без разбора на биологические виды за два километра сносит голову любому и по совместительству является единственным средством обнаружить неподвижно стоящего Хищника в режиме маскировки. Это по-настоящему спасает жизнь.

Всматриваясь в мешанину текстур, мысленно благодаришь разработчиков за autoaim — жертва мультиплатформы, AvP, которая и выглядит-то местами просто ужасно, располагает такой частотой смены кадров, при которой нормально прицелиться крайне сложно. Зажигательные шашки при таком положении вещей не рекомендуется доставать и вовсе — эффект аналогичен броску дымовой гранаты в Counter-Strike на среднем компьютере образца 2002-го года.



Зато все нипочем теперь Хищнику — видимо, сказывается отсутствие Шварценеггера в сценарии. Имея и без того внушительный арсенал в виде пушки, мин, метательного диска и копья, Охотник способен вручную, не напрягаясь, "разобрать" пачку ксеноморфов метровыми лезвиями, приторочёнными к лапам, либо после нехитрых манипуляций с невидимостью и имитацией человеческого голоса, используемого в качестве приманки, насобирать коллекцию черепов морпехов. Красочно выдранный хребет прилагается.

Хорошо это или плохо, но отказать AvP в зрелищности убийств никак нельзя. Ожидаемо, Австралия как главный сигнализатор угрозы морали на планете Земля запретила игру у себя, выставив SEGA ультиматум — только "light-версия", на что та гордо заявила, мол, ну и не надо. После тяжб сошлись на рейтинге "M" (15+), и неизвестно, стоила ли игра свеч — игроки далекого континента, как оказалось, хит точно не заполучили.

По окончании размеренно-методичной и жутко скучной расчленёнки в исполнении Хищника, кампания за Чужого задает иной темп: поначалу от бешеной скорости передвижения постоянно вляпываешься в стены и пролетаешь мимо напуганных пехотинцев. Но после пары автоматных очередей и загрузки чекпойнта успокаиваешься и лезешь на потолок, обиженно шипя. Видимо, именно здесь по задумке создателей начинается "стелс". Работает в AvP он по следующей форме: отслеживаем "заблудившихся", которые, кстати, принципиально не поднимают голову вверх, быстро прокусываем мозговой отсек, лезем обратно в вентиляционную трубу. Повторять до рвоты.

Про инкубацию кандидатов наук фейсхаггерами не хочется даже упоминать: мало того что не совсем понятно, какая от этого практическая польза, еще, согласитесь, и странно наблюдать, как Чужой пачками достает бесконечных паразитов из глубокого кармана для каждого желающего.

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Wasteland

Теория первичности пустошей

Жанр: *RPG*
Платформы: *PC, Mac*
Разработчик: *Interplay Entertainment*
Издатель: *Electronic Arts*
Похожие игры: *BurnTime, Bad Blood, Fountain of Dream, серия Fallout*
Год выхода: *1988*

Когда ты самый крутой, с прической "ежиком" и в прославленной дизайнерской кожаной куртке с оторванным левым рукавом, где-то там, на просторах Столичной Пустоши. Шеф-поваром зажариваешь до хрустящей корочки уши ненавистных супермутантов при помощи лазера Гатлинга. Постно-пресно или же с упоением погружаешься в непередаваемую речью атмосферу постъядерного регресса. Тогда легко не знать, с чего все начиналось.

Все, что было после, становясь культовым, после популярным, раззоряя и обогащая, становясь предметом прений в суде с пока что непредсказуемым итогом, что грозится перейти в онлайн и уже щеголяет скриншотами. Всего этого не было бы. Зачитываясь Невилом Шютом и Уолтером Миллером-младшим, в те времена, когда мегабайты казались большими, собравшись вместе, Брайан Фарго, Алан Павлиш, Майкл Стокпол и Кен Андре решились. Именуясь Interplay, разработчики, тогда еще не подозревавшие о грядущих злоключениях, подписав контракт с Electronic Arts, тогда еще не ушедшие в производство попкорна в промышленных масштабах. Они выпустили Wasteland, которая позже вдохнет жизнь в одну из величайших игровых серий в истории геймдева.

Если долго накалять отношения, то из скольь прочного металла не был бы сварен "железный занавес", он пойдет трещинами — и капли расплавленного материала падут на территории противоположных лагерей. Ядерной чуме плевать на идеологии и партбилеты, ее дело — стирать с поверхности Земли все, что когда-либо было создано. Скрывшись, спрятавшись от осколков краха "третьего Рима" где-то в песках почти сердца Северной Америки, где-то недалеко от игорной столицы — Лас-Вегаса. Позже выйдя на Пустоши, передернуть затвор дробовика и начать создавать новый утопический социум, собирая вместе выживших и спасенных, отстреливая толпы тех, кто против нового порядка, и других голодранцев — миссия Рейнджеров Пустошей в действии.









Зашнуровываешь крепкие армейские ботинки, берешь в руки АК-47, невесть как оказавшийся в арсенале Рейнджеров Пустошей, становишься во главу группы бойцов чести из четырех человек и отправляешься в путь. Получая задания от командования, беря миссии у NPC и группировок, выполняешь их, испытывая наслаждение настоящего почитателя ролевых игр. Разнообразные и оригинальные квесты, часть их которых, сменив имена, пароли и явки, перекочевала в Fallout, в Fallout 2, часто сталкиваешься с моральным выбором, с множеством вариантов решения, с щедрым набором концовок. Продвигаешься по нетривиальной и насыщенной сюжетной линии, погружаешься в отыгрыш роли с головой. Вникаешь в картину мира, пропитываешься постапокалиптической атмосферой не через комбинации цветастых спрайтов, а путем прочтения многочисленных диалогов и авторских зарисовок. Принимаешь в команду новых членов — персонажей с собственной историей, характером, колоритом, если можно так выразиться, личностью.

Они кричат: "Hey, you, scumbags!" и атакуют. Сначала может показаться, что наступает час игры в "камень-ножницы-бумагу". Немного погодя уже наслаждаешься широкими возможностями для тактических хитростей и стратегических изысков. Главное адаптироваться к несколько непривычному текстовому режиму пошагового боя, научиться отталкиваться от ситуации, наличия и умений бойцов, сильных и слабых сторон противника. Никто и не говорит, что будет легко, и уйти с поля брани не получив пару царапин не выйдет.

Грустно. После средних восьми часов сингла и убогой концовки в награду особо стойкие отправляются пытать счастья туда, где AvP традиционно был силен, — в Сеть.

Awaiting connection...

Но и тут игрокам под занавес уготована пилюля, пока, правда, касающаяся только обладателей Xbox 360-версии: как правило, поиск доступных игр занимает от восьми до пятнадцати минут. После чего стандартные забавы в лице Deathmatch-, Survivor- и Domination-режимов и вовсе радуют много меньше, чем когда-то. Добавьте сюда регулярные лаги (спасибо за отказ от выделенных серверов), и даже свежие Infestation (лапта, если хотите) с Predator Hunt, завлекающие опытонакопительной системой вряд ли заставят вас задержаться — тратить очки все равно не на что.

Rogue Game

Если в 1994-ом для успеха было достаточно гениальной концепции, заключающейся в предоставлении возможности игры тремя диаметрально противоположными героями в рамках единого проекта, в настоящее время нужно было хотя бы не губить основу удачной формулы. А лучше — не откладывать ради "этого" разработку Colonial Marines, на которую у многих теперь все надежды.

РАДОСТИ:

Разнообразие прохождения, заложенное в основе
Жестокие убийства

ГАДОСТИ:

Монотонность геймплея
Отсутствие сюжета как такового
Геймдизайн уровней "ниже среднего"

ОЦЕНКА:

4.0

ВЫВОД:

Что ж, фанаты получили свою свинью от Rebellion, остальные — недорогой трэш с претензией на имя легендарного родителя.

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

Антон Шидловский

Диск предоставлен магазином "Геймпарк", gamepark.shop.by

Раскидывая очки опыта на предке филигранной и знаменитой S.P.E.C.I.A.L.. Развивая силу, интеллект, удачу, скорость, проворство, ловкость и харизму, вкладывая новые пункты в полтора десятка параметров, следует помнить, что это все в Wasteland не для галочки. Влияние характеристик на фактически каждое действие в игре отработано тут по высшему разряду. При неправильной раскачке финал и вовсе может оказаться недостижим. Притязания к игроку в этом мире Пустошей вполне серьезны, и надпись "Your life has ended in The Wasteland" будет нередким гостем на экране монитора.

Как хорошее вино, Wasteland с годами становится только лучше. Классика.

P.S. Один из создателей Wasteland, а именно Брайан Фарго, уже давно вынашивает идею о перезапуске предка серии Fallout...

Слава Кунцевич

ОБЗОР

VVVVVV
Old-School High Voltage

Жанр: *платформер*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Terry Cavanagh*
Издатель: *Terry Cavanagh*
Похожие игры: *And Yet It Moves, Braid*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 3 с частотой 1133МГц или AMD Duron с частотой 2,0 ГГц; 256 Мб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce FX5200 или ATI Radeon 7000; 50 Мб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *thelettervsixtim.es*

В наш век постмодернизма, когда все может считаться искусством. Когда программный код уже не представляется в виде фильконой грамоты, а университеты ежегодно выталкивают в свет сотни тысяч программистов. Когда для работы с графикой достаточно скупого набора пользовательских приложений и двух-трех самоучителей "для чайников". Когда собирая из сэмплов мелодии, каждый второй может назвать себя музыкантом. Остается уповать лишь на то, что все части мозаики станут в одно.

В расцвет indie-течения в индустрии виртуальных развлечений. Когда не требуются многомиллионные бюджеты. Выбирая что-нибудь простое и незамысловатое. Аркаду, квест, платформер. Где достаточно того, чтобы в основе основ стояли идеи. Только ленивый не стилизовал свое произведение под ретро. Размножаясь многочисленными подделками по мотивам NES, ZX-Spectrum. Но только единицы заслуживают внимания большего, чем просто легкое ознакомление, и, что ли, одобрения на дальнейшее развитие. А кое-кому уже разрешено рукоплескать. Как подведением итогов и составлением хит-парадов. Как по версиям indiegames.com, gamasutra.com. Лучшие indie-игры прошлого года с венценосным Machinarium на первом месте. Проект же Терри Кевенега занял почетное второе место. Vindian, Verligris, Violet, Vitellery, Vermilion, Viktoria — VVVVVV.

Нарочито минималистичным дизайном. Классическим видом под восьмой разряд игровых приставок и персональных компьютеров. В ярких красках и крупнопиксельной графике. Преисполненный действительно утонченного стиля, смотрящийся весьма забавно и оригинально в отличных отсылках к временам кассетных игр. Практически лишенный анимации, движущийся статичными объектами и условными обозначениями линий, в комплексе смотрящийся по-настоящему цельным и взор не раздражающим.

Снабженный простеньким сюжетом, как это и полагается. О событиях на одном космическом корабле, потерпевшем крушение. И о неудаче команды, спасшейся через неисправный телепорт и раскиданной теперь по самым удаленным уголкам межзвездной посудины. И об одном храбром капитане, руководствующемся нашими приказаниями, собирающем членов экипажа и ведущем их к спасению. Никакой интриги и ей подобных — но небольшими диалогами. И нахождение сценария как должного, но не претендующего на что-то большее.

На одной большой карте, в специально отведенных локациях, где, может быть, находятся члены разрозненной команды. Носясь по уровням в их поисках, преодолевая препятствия и избегая опасностей. Фактически одним видом первых — повсеместно торчащих шипов, и вторых — бегающих по строгим алгоритмам атакующих пикселей, но очень изобретательными уровнями. Сперва не зная, чего ожидать, от локации к локации — методом проб и ошибок, и



по несколько штук сохранений на одном уровне спасают от многократных стартов заново. И если провести одного капитана под своим чутким управлением можно спокойно, то когда паровозиком привязан только что спасенный товарищ, иногда приходится хвататься за голову — с легкостью преодоленное препятствие в гордом одиночестве становится куда более нервопожирающим при задаче провести кого-то еще.

Не обходясь без маленькой толики свежего и оригинального. И если в And Yet It Moves по желанию вокруг невидимой оси крутился весь уровень, то в VVVVVV полярно меняется сила притяжения. Гравитация, тянущая вниз, тянет уже вверх, и капитаном гуляем по потолку. И так раз за разом, от уровня к уровню, препятствие за препятствием, постоянно меняя месторасположение ног и головы главного героя, на свою беду не умеющего прыгать.

Проскакивая до обидного короткую основную кампанию, немного разрядиться в дополнительных режимах. Но только если во время прохождения собраны все артефакты — иначе все бонусы останутся сокрытыми, но чем не повод к повторному прохождению. Куда более сложные, чем основной сценарий, но более короткие и не менее изобретательные, предлагают проверить чувство времени, качество реакции и терпение.

Отличным забавным и очень милым, в 8bit-стилизации саундтреком, названным — по аналогии — PPPPPP, написанным Магнусом Полссоном. Длящимся около получаса. Прекрасно поддерживающим и подбадривающим во время всех сложностей и испытаний. Несмотря на звучание чиптюн-музыки, которое незнакомым с направлением может показаться странным и даже раздражать некоторое время, очень благозвучным и спокойно-размеренным.

VVVVVV — отличный indie-платформер, который пройдется ностальгирующей реакцией по старшему поколению и ознакомит поколение молодое с тем, какие игры были до. Весьма непростой в прохождении и имеющий в виде дополнительного удовольствия классический арт-дизайн и запоминающееся музыкальное сопровождение.

РАДОСТИ:

Очень изобретательные уровни
Великолепный дизайн и стилистка "восьмибиток"
Отличный саундтрек

ГАДОСТИ:

Скоротечность

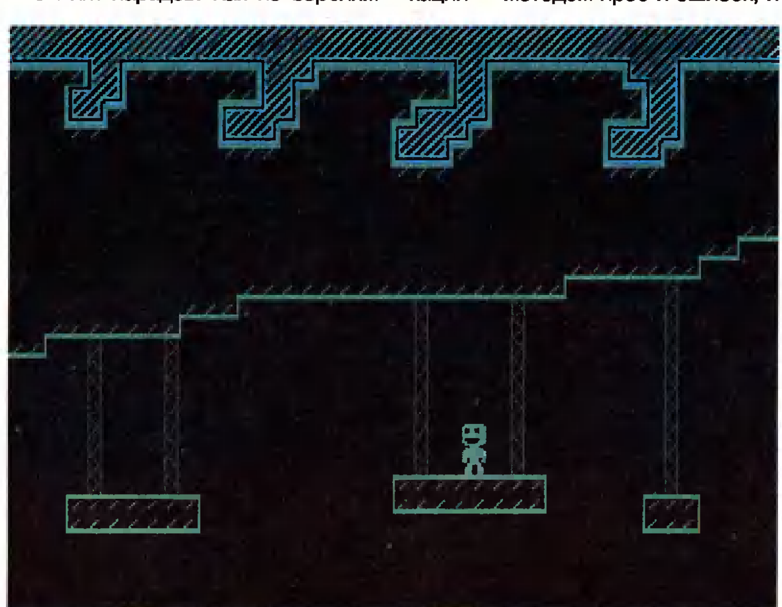
ОЦЕНКА:

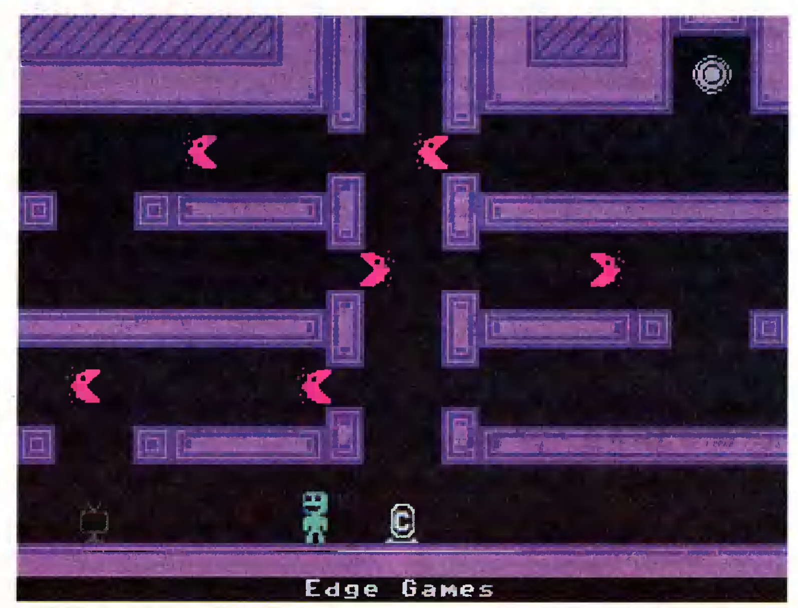
7.6

ВЫВОД:

Пролетающая в увлеченности за один вечер. Но все одно приносящая с собой немало позитива и ностальгии.

Слава Кунцевич











АНОНС

Red Dead Redemption

Жанр: TPA
Платформы: Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Rockstar San Diego
Издатель: Rockstar Games
Дата выхода: 27 апреля 2010
Официальный сайт игры: www.rockstargames.com/reddeadredemption

Rockstar Games у многих из нас ассоциируется с играми серий Grand Theft Auto и Midnight Club. За время своего существования компания обросла несколькими дополнительными студиями, которые ранее были в составе Take-Two Interactive, но позже были переименованы и стали частью Rockstar Games. На сегодняшний день в состав Rockstar Games входят 10 студий, самая знаменитая из которых, Rockstar North, базируется в Эдинбурге, Шотландия. Эта та самая студия, которая и основала Grand Theft Auto.

Первая игра из серии GTA вышла в 1997 году, а затем с периодичностью в два года вышли Grand Theft Auto II (1999) и Grand Theft Auto III (2001). Четвертая часть этой серии заставила себя ждать целых 7 лет, правда, при этом фанатов игры баловали адд-онами — Vice City (2002) и San Andreas (2004). Большим толчком в разработке Grand Theft Auto IV стало то, что небольшой группой программистов RAGE Technology Group из Rockstar San Diego при участии Rockstar North был создан Rockstar Advanced Game Engine — игровой движок, который и был взят за основу будущего хита. В основу всех GTA, начиная с GTA 3 и заканчивая GTA: San Andreas, был положен движок RenderWare от компании Criterion. И "рокстаровцы" при разработке собственной технологии явно ориентировались на него. По сути, RAGE отличается от RenderWare только внутренней структурой кода, поддержкой эффектов постобработки, новых HDRI-модулей, шейдеров и физической библиотеки Euphoria, которая обеспечивает реалистичное падение тел и плавное движение машин. А вот все форматы архивов, таблиц, логика движка — точно такие же, как в RenderWare. Созданная на этом движке GTA IV за первую неделю продаж разошлась тиражом свыше 6 млн. копий на общую сумму $500 млн., из них $310 млн. — в первый день, при затратах на производство около $100 млн. За рекордный результат по продажам в первый день и первую неделю среди всех развлекательных продуктов GTA IV была включена в Книгу рекордов Гиннесса.

Спустя 10 месяцев после столь оглушительного успеха GTA IV Rockstar Games неожиданно для всех анонсировала Red Dead Redemption — сиквел игры о Диком Западе под названием Red Dead Revolver, вышедшей еще в 2004-ом году на PS2 и Xbox. Разработка доверена студии Rockstar San Diego, отвечавшей за создание первой части. За основу игры взят тандем из RAGE и Euphoria, т.е. даже исходя из того, что GTA IV при этом же сочетании смотрится просто потрясающе, у Rockstar San Diego, разработавшей движок RAGE, нет права сделать проект, по качеству уступающий продукту Rockstar North.

Действие Red Dead Redemption развивается на рубеже 19-20 веков, когда до увязших в беззаконии и вседозволенности земель добрался индустриальный бум со стройками, развитием и надеждой на светлое будущее. На дворе 1908 год, и Дикий Запад уже не тот, что был раньше.

В Red Dead Redemption вам предстоит выступить в роли Джона Марстона — представителя старого времени, бывшего преступника. Ради спасения своей семьи он вынужден пойти на сделку с властями и принять участие в поисках банды, в которой он некогда состоял.

Большая часть территории — это и есть Дикий Запад, и разработчикам пришлось немало попотеть, чтобы найти, чем занять игрока на бескрайних просторах пустошей. Вы можете проскакать верхом много миль и не встретить ни души, но один вы остаетесь не часто. Среди камней и деревьев таятся звери, от змей до койотов и гризли. Они выглядят в точности как живые и ведут себя очень похоже. Например, волк-одиночка, скорее всего, бросится бежать при виде человека, а стая попробует на него напасть.

В пути вас ждет немало случайных встреч, например, перестрелки между бандитами и представителями власти. Вы сможете выбрать, на чью сторону встать. Сражаясь с нарушителями закона, вы получите очки морали, встав на сторону бандитов — другие преимущества. Мораль отвечает за последствия любого убийства, любой драки в салуне. Люди на улицах по-разному отреагируют на вас в зависимости от того, избрали вы путь добропорядочного гражданина или преступника. Каждый путь имеет свои плюсы и минусы.

На просторах пустошей, в горах и вымерших городках вас ожидает много сюрпризов. Если на горизонте покажется гора или скала, не поленитесь подняться на нее — наверху могут оказаться развалины или новое оружие. Исследование мира — основная часть игрового процесса Red Dead Redemption. Судя по имеющейся информации, в игре будет множество как сюжетных, так и побочных заданий, каждое из которых может запомниться отдельно, т.к. все они очень разнообразны. К примеру, в одном из них вам предстоит проникнуть в шахту, сметая с пути врагов с помощью самого разного оружия, а потом отстреливаться от погони, вися на одной руке на борту разгоняющейся тележки. В другом задании вам придется ворваться верхом в охраняемый дом и освободить заложницу. Если вы успеете прийти ей на помощь, то получите дополнительные очки морали.

Игра обещает быть очень и очень суровой, а в некоторых ситуациях и жестокой. Один из основателей компании Rockstar Games Дэн Хаусер поделился подробностями. Как отметили многие эксперты, через все его высказывания красной линией проходит одна мысль: крови и жестокости избежать и в этот раз не удастся, что бы там ни говорили психологи и общественные деятели. "Мы не хотим, чтобы игра превратилась в очередное субботнее шоу, этакий беззубый вестерн, где людей подстреливают, и они тут же умирают, обычно незаметно для камеры и зрителя", — заявил Дэн. — "Мне кажется, что в Red Dead Redemption должны присутствовать кровь и жестокость. Это как раз та игра, в которую они могут вписаться. Во многом благодаря тому типу персонажей и мира, который мы создали. Вы ведь не верите в то, что люди умирают быстро и безболезненно? Поэтому, когда их подстреливают, они умирают в страхе, как и любой другой человек".

Судя по доступной информации, в игре будет развитая торговля: покупать разрешается амуницию, оружие и лошадей. Со скакунами, между прочим, отдельная история: жеребцы изначально объезжены и послушны, зато стоят немало. Если не жалко сил и времени, есть два альтернативных способа обзавестись верным другом — украсть или поймать на воле. Куда уж деться от основополагающих принципов GTA — если машин нет, так хоть лошадь угоним. Родство с сериалом просматривается и в наличии местных сил правопорядка. Отряды шерифов и добровольных охотников за головами регулярно патрулируют местность, правда, ввиду отсутствия по понятным причинам радиосвязи, вызвать подкрепление они не смогут, т.е. в случае чего есть вариант, что вы будете последним, кто что-то знает о пропавшем патруле.

Исходя из того, что удалось узнать об оружии, упражняться в стрельбе придется ничуть не меньше, чем обучаться езде верхом на агрессивных необъезженных лошадях. Огнестрельное оружие начала XX века далеко от совершенства: если даже более-менее пристрелянные армейские винтовки регулярно дают осечки, что говорить о кустарных револьверах и винчестерах? Но это отнюдь не повод для расстройства. Во-первых, всегда к вашим услугам система Deadeye, немного измененная функция slow motion. Во-вторых, настоящему профессионалу должны прийтись по душе такие предметы оснащения, как нож и кнут. Между прочим, еще одна жертва реализма — меню инвентаря, которое отсутствует. Все, что Джон способен унести с собой, висит на нем или привязано к седлу. С одной стороны, это немного сковывает и не дает тех бескрайних возможностей, которые были доступны в GTA, но при этом прибавляет реализма, упор на который и делают разработчики из Rockstar San Diego.

Немного слов о физической модели Euphoria. Если более точно, то это не просто физический движок — это программное средство для создания процедурной анимации, работающее в режиме реального времени, которое разработала компания NaturalMotion на основе технологии Dynamic Motion Synthesis. Благодаря этому движку реалистичность происходящего на экране превосходит самые смелые ожидания. Ветер поднимает столбы виртуальной пыли, оседающей на одежде и лицах персонажей. Сами лица выглядят живыми и передают всю гамму эмоций. Отдельного упоминания заслуживает анимация лошадей. Грациозные животные демонстрируют профессиональную выучку, наездники крепко сидят в седлах, а, выпадая из них под градом пуль, нередко застревают одной ногой в стремени. Глубина проработки ландшафтов тоже впечатляет. Если вдали показались очертания поселка или горной шахты, не сомневайтесь — рано или поздно вы туда доберетесь. "На глаз" нетрудно рассчитать, когда подъедут замелькавшие на горизонте всадники, по клубам дыма можно безошибочно определить направление и скорость движения поезда. Как раз по железной дороге нам в основном и придется путешествовать в поисках заданий.

Перед нами одна из тех игр, что могут разойтись тиражом, сравнимым с продажами GTA IV. Но может случиться и такое, что игра получит одобрительные комментарии критиков, но при этом провалится в продаже. Хотя во второй вариант верится с трудом, т.к. для фанатов серии GTA это будет затравкой к пятой части игры, а для фанатов качественных вестернов это станет настоящим сюрпризом.

P.S. Хоть игра заявлена лишь для PS3 и Xbox 360, а студия Rockstar San Diego создает лишь консольные проекты, ПК-пользователям не стоит заранее огорчаться, т.к. у Rockstar Games есть студия Rockstar Toronto, которая занимается портированием игр на PC. Т.е. возможен такой же случай, как и с GTA IV: пройдет 7-8 месяцев после релиза на консолях — и все ПК-пользователи смогут подарить друг другу хороший подарок к новому, 2011 году.

Александр "Panko" Потоцкий

АНОНС

Ron Gilbert's DeathSpank

Жанр: *юмористическая adventure/RPG*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Hothead Games*
Издатель: *Hothead Games*
Дата выхода: *2010 год*
Сайт игры: *www.deathspank.com*

Интересно, наступит ли когда-нибудь в игровой индустрии такой период, когда геймеры не будут испытывать недостатка в оригинальных проектах? Будет ли время, когда компании перестанут штамповать игры, которые непременно вызывают чувство дежа-вю? Есть ли вероятность, что разработчики не будут так страшно бояться нового и так отчаянно цепляться за старое, надежное? Возможно, такая эра игроиндустрии наступит еще нескоро. Зато уже сейчас встречаются проекты, идущие в разрез со стандартным видением компьютерных игр. Взять хотя бы пресловутую Spore от Maxis, умудрившуюся совместить в себе уйму жанров, от аркады до стратегии. Ведь могут же, могут, если захотят, создать нечто непохожее, нечто отличающееся от всего существующего. Ведь до чего же приятно, когда погружаешься во что-то новое, ранее неизведанное, а не наяриваешь по однообразным уровням, уничтожая одинаковых противников и выполняя примитивные задания.

Что ж, те, кто придерживается подобной точки зрения, могут торжествовать: на сцену возвращается сам Рон Гилберт, создатель серии Monkey Island. Знающие люди уже ухмыляются и нетерпеливо потирают руки, остальным же стоит узнать: все, что связано с именем Рона Гилберта, следует под маркой юмористического и оригинального, хотя нет, даже сверхюмористического и супероригинального. Так все же, что за проект ожидает нас уже в этом году? Встречайте громкими овациями — невероятный, бесподобный, гротескный, обескураживающий DeathSpank!

Игровые стереотипы, или Как из шутки сделать игру

Нет, это вовсе не то, что вы подумали — это совсем не попытка раскрутить игру, даже не сказав о ней ни слова. Просто она действительно заслужила именно такого, дико пафосного приветствия. Чем? Да тем, что, по сути, этот проект является насмешкой над игровыми стереотипами. Мир DeathSpank — это мир геймерских клише. Огромное количество деяний, которые предстоит свершить нашему доблестному герою, раздавая направо и налево вполне заслуженные пинки не менее огромному количеству монстров и собирая еще большее количество золота, просто насквозь пронизаны стереотипами, собранными из разнообразных виртуальных вселенных. DeathSpank — это сатирическая игра об играх, высмеивающая всю примитивность современной игроиндустрии. Но идея этого проекта не появилась спонтанно, а заимела под собой неплохую предысторию.

В далеком 2004 году Рон Гилберт вместе с Клэйтоном Казлрриком, его напарником по созданию всем известной игры Total Annihilation, искали достойный способ посмеяться над современной однообразной игроиндустрией. Наилучшим вариантом для них показались ролики на флэше. Таким образом на сайте Рона Гилберта и появился Grumpy Gamer, или Сварливый Геймер. И для одного из эпизодов им понадобился персонаж, которому предстояло стать воплощением тупости. В кратчайшие сроки он был создан, и имя ему было подобрано самое подходящее — DeathSpank, или Смертельный Шлепок. Далее он появлялся в нескольких эпизодах Сварливого Геймера и, возможно, так и остался бы в рамках флэш-ролика, если бы чем-то не приглянулся Рону Гилберту. Чем больше последний думал о Смертельном Шлепке, тем больше тот становился ему интересен как персонаж. В результате дошло до того, что Гилберт возгорел желанием создать для DeathSpank собственный мир и начал обдумывать концепцию игры.

Но всем хорошо известно, что на одном желании далеко не уедешь. Несколько лет понадобилось Рону Гилберту, чтобы заручиться поддержкой издателей. Все они заявляют, что хотят чего-нибудь оригинального, приветствуют юмор, но стоит к ним обратиться с чем-то подобным DeathSpank, как вся инициатива улетучивается. Ведь гораздо проще и надежнее оставаться на насиженном, чем пускаться в путешествие в неизведанное. В конце концов, Гилберт примкнул к довольно молодой, созданной в 2006 году, канадской студии Hothead, где занял пост креативного директора и вплотную смог заняться разработкой своей игры.

Шутки шутками...

...а создание игры — дело серьезное. И хотя подобное заявление может показаться странным для игры, которая создается на основе обыкновенных юмористических роликов, Рон Гилберт заявляет, что к процессу разработки компания подходит со всей серьезностью. Несмотря на то, что главный герой — стопроцентный дуболом и все, к чему он прикасается, в результате превращается в хаос, он остается странником, геройствующим там, где людям это больше всего необходимо.

Но не только к самому DeathSpank разработчики подошли серьезно. Отдельного внимания заслуживает игровой мир. Двухмерные картинки, напоминающие листки цветастой бумаги, работающие на трехмерном движке, создают впечатление сказочной страны из детской книжки-раскладушки. По словам Гилберта, он решил остановиться на использовании 2D графики, так как именно она помогает подчеркнуть маленькие, но очень важные детали, в то время как трехмерное изображение больше расположено к передаче реализма происходящего.

"Смертельное" безумие

Что ж, пришло время рассказать о невероятно важном аспекте любой игры, в особенности той, которая претендует на звание необычной и оригинальной, — о сюжете. А он являет собой отличную основу для юмористической адвентуры — жанра, который фактически и создал Рон Гилберт. Итак, после долгих изысканий наш доблестный герой DeathSpank наконец-то умудрился заполучить в свои руки невероятно дорогой и известный артефакт, который называется... Ну ни за что не поверите, так и называется — Артефакт. Но вот незадача — долго Артефакт у Смертельного Шлепка не пробыл и был похищен. А похитил его местный злодей Лорд фон Пронг. Наш герой, естественно, такого обращения потерпеть не мог и решил отправиться геройствовать, дабы вернуть то, что по праву принадлежит ему. Но нам следует помнить, что события могут развиваться в самых неожиданных направлениях, ведь DeathSpank не только герой — он еще и непроходимый идиот.

К сожалению, Смертельный Шлепок по стечению обстоятельств теряет все свои смертельные способности, становясь фактически обыкновенным Шлепком — очередное распространенное клише, высмеянное Роном Глибертом, о супергерое, теряющем все свои сверхспособности и становящемся обыкновенным человеком. Естественно, теперь уже не Смертельный Шлепок нуждается в чем-то, с помощью чего он сможет отвоевать обратно Артефакт. Простейший и наиболее очевидный выбор — меч. За которым наш герой и отправляется к местной легенде — Отставному Эубрику. Но уважаемая легенда отказывается отдавать меч, пока Шлепок не принесет ему... тако. И не просто тако, а экстраострый тако. И вроде бы ничего особенного, но вот оказывается, что торговец тако в соседней деревне не может продать экстраострый тако нашему герою из-за судебного постановления, запрещающего ему это делать. И так далее, и так далее. Сюжет закручивается все более лихо, складываясь из таких вот маленьких, абсурдных и невероятных историй. DeathSpank, фактически, играет с огнем, но нам не стоит беспокоиться о судьбе проекта, ведь Рон Гилберт — один из немногих, кто в силах справиться с таким тонким и в то же время ураганным сюжетом.

Противоположности притягиваются?

А теперь пора добавить к общей картине еще одну изюминку, причем довольно крупную. Речь пойдет о жанре игры, а точнее, о том невероятном миксе, который рискнул опробовать Рон Гилберт. Мало было вышеуказанному товарищу высмеивания стандартов игроиндустрии — так он еще решил и подорвать их, эти самые стандарты, смешав несмешиваемое. Перед нами предстанет с одной стороны приключение, с обширными ветвями диалогов и сложнейшими головоломками, а с другой — hack'n'slash в духе Diablo. С первого взгляда видно, что смесь более чем взрывоопасна: логика в комбинации с реакцией, действия головного мозга вместе с действиями спинного. Неизвестно, что из этого в итоге выйдет, но Рон Гилберт с уверенностью заявил, что эти два жанра как нельзя лучше подходят друг другу. По его словам, немало времени было потрачено на уравновешивание этих двух компонентов, зиждящихся на сходствах, которые с ходу и не заметишь. Ведь приключенческие игры основываются на хорошей истории, как RPG — на качественном сюжете. Первые отличаются проработанными характерами, а вторые — запоминающимися персонажами. К тому же, игра обещает быть абсолютно нелинейной, и можно будет отвлечься от основного сюжета с его головоломками и мозговым штурмом, забежать в ближайшую пещеру и пять часов кряду мутузить ни в чем не повинных монстров. Кстати, тут нас поджидает еще одна загадочная задумка разработчиков — игровой мир в режиме приключения не агрессивен. Еще один плюсик на счет адвентуры записан. И в результате бедный геймер будет просто не в силах понять, во что именно он все-таки играет. То ли это adventure с элементами hack'n'slash, то ли это RPG с чересчур замысловатыми загадками. В обоих случаях вы ошибаетесь, господин геймер. Это нечто новое в игроиндустрии, что вряд ли можно описать двумя словами.

О совмещении смешного с серьезным

В завершение — боевая составляющая проекта. На первый взгляд происходящее на экране может показаться нелепым и глупым. Отчасти это так: мультяшные потасовки с придурковатыми персонажами, выделывающими непонятно что, — вряд ли такая сцена способна внушить какое-либо доверие. Но на самом деле к подобному очень быстро привыкаешь и, присмотревшись к тумакам и затрещинам, которые раздает DeathSpank направо и налево, осознаешь, что в этом есть свой шарм, своя неповторимость. Особенно если речь заходит об использовании оружия. Ведь каждое из них — это грамотное сочетание искрометного юмора и стратегического баланса. "Боевая секира" с огромным башмаком вместо лезвий отлично подходит для того, чтобы оглушить большое количество противников, которых далее можно будет изничтожить Резаком — оружием, используемым для оперативной нашинковки супостатов. Есть еще лук, стрелы которого заставляют противника уснуть, но не навечно, а на некоторый промежуток времени. Данный тип оружия отлично подходит для прохождения стелс-уровней. Естественно, вспомнив дух Diablo, которым пропитана игра, можно отбросить все мысли о незаметности и расстрелять врагов из пистолетов. Но это уже, как говорится, дело вкуса.

Не обошлось и без специальных умений. Хотя, наверное, лучше сказать "специальных умений". Почему? Простейший пример — навык "Призыв своры кур". Десятки до ужаса агрессивных пернатых созданий набрасываются на врагов и заклевывают их так, как будто не видели зерна уже несколько недель. Но даже в таком, кажется, смехотворном умении нужно знать меру — ведь если переборщить с количеством призванных куриц, то часть пернатой братии может наброситься и на нашего героя, что, естественно, при таком внушительном количестве непосредственных противников будет абсолютно лишним.

На лезвии ножа

Самое время подвести итоги и вынести предварительный вердикт. У Рона Гилберта и ребят из Hothead есть все возможности выпустить игру, которая если не перевернет, то уж точно потрясет всю игроиндустрию, причем не в одном направлении. Бесшабашный юмор, безумные нелинейные диалоги, которые, по словам Гилберта, захочется перепроходить снова и снова, пока не увидишь всех концовок, туча монстров и море загадок. А главное — дичайшее смешение двух абсолютно противоположных жанров, adventure и RPG. Сам по себе проект уже балансирует на лезвии ножа, чем и должен привлечь тех геймеров, которые ждут-не дождутся чего-нибудь оригинального и нестандартного, да и не только их. Станет ли DeathSpank чем-то революционным или окажется очередной средненькой игрушкой, которая осядет на пыльных полках игроков? Это мы сможем узнать уже в этом году. Хотя имеющаяся информация и имя разработчика скорее говорят о первом.

Хэтч

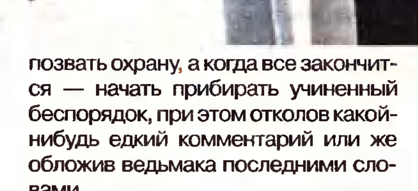




АНОНС

The Witcher 2: Assassins of Kings

Возвращение Белого Волка



Жанр: RPG
Платформы: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Разработчик: CD Project RED
Издатель: неизвестен
Издатель в СНГ: 1С-Софтклаб, Snowball Studios
Официальный сайт игры: www.thewitcher.com
Дата выхода: конец 2010 года

Скажем честно, ждать выхода оригинального "Ведьмака" было страшно. Страшно, не испортят ли разработчики чудесную вселенную, сотворенную воображением известнейшего польского писателя Анджея Сапковского, благо поначалу для этого были все основания. Морально устаревший движок, какой-то совершенно "левый" герой и прочие малоприятные факты вызывали очень и очень серьезные опасения...

...которые, к счастью, оказались совершенно напрасными. Ведь на выходе мы получили просто отменную ролевую игру с атмосферой и интересным сюжетом в лучших традициях первоисточника — и, что самое главное, именно с Геральтом в главной роли. С прекрасными графикой и музыкой, простой боевой системой и кучей прочих неоспоримых достоинств. Одну из лучших ролевых игр 2007 года в частности и всего десятилетия в целом, благо практически все недостатки релизной версии были вскоре исправлены в "Дополненном издании". Естественно, после такого успеха "Ведьмак" просто не мог остаться без продолжения. В качестве затравки и для расширения потенциальной аудитории разработчики поначалу создавали The Witcher: Rise of the White Wolf, переиздание оригинальной игры для консолей нового поколения, однако вскоре проект прикрыли. Теперь же в недрах студии CD Project RED куется полновесный сиквел, о котором мы сегодня вам и расскажем.

"Помочь или не помочь — вот в чем ведьмачий вопрос..."

(с) Геральт из Ривии, ведьмак

Пользовавшиеся популярностью во все времена (а после выхода игры — в особенности) книги Анджея Сапковского всегда отличались продуманным сюжетом и колоритными персонажами. К их чести, польские разработчики в своей игре не уронили планку качества, и во второй части они клятвенно обещают рассказать нам не менее увлекательную историю о новых похождениях Геральта из Ривии, Белого Волка.

В конце оригинального "Ведьмака" Геральт предотвращает смерть короля Темерии Фольтеста от руки неизвестного убийцы "с ведьмачьими глазами". Вторая часть стартует вскоре после этого и, судя по названию, будет крутиться именно вокруг этих самых ликвидаторов важных персон. Чего-либо более подробного относительно сюжета будущей игры разработчики не сообщают, однако, судя по косвенным признакам, некоторые знатоки мира Сапковского предполагают, что действие будет разворачиваться в королевстве Каэдвен и одной из мишеней станет, соответственно, Хенсельт Каэдвенский. Особый упор в разговорах про историю разработчики делают на нелинейности и постоянной необходимости выбора. Последнее — уже вообще классика жанра. Хотя ведьмаки в большинстве своем стараются придерживаться нейтралитета во всем, на своем пути наш герой постоянно будет сталкиваться с ситуациями, когда ему так или иначе придется принять чью-то сторону, а позицию невмешательства просто не поймут и не примут. Да, иной выбор не несет совершенно никакой роли, а последствия другого раскроются лишь через много часов игры, но именно за это "Ведьмак" может с гордость называться истинной ролевой игрой, в которой приходится *думать* над своими действиями.

Также остается открытым терзающий души преданных поклонников еще со времен первой части вопрос: вернется ли, наконец, Йеннифер? Поляки лишь делают хитрые лица и туманно намекают: "А почему бы и нет?"

И хотя в целом о сюжете известно очень мало, одно можно сказать точно: нас ждет все тот же жестокий и суровый мир без прикрас, классическое "взрослое" фэнтези в стиле пана Сапковского со своими традициями, нормами и устоями. Сохранить верность книгам и при этом максимально точно перенести всю их атмосферу в игру — первоочередная задача разработчиков, и они это прекрасно понимают. Один раз они уже справились "на отлично", и во второй раз ударить в грязь лицом они не должны.

А жизнь бьет ключом...

Еще во времена первой части "Ведьмака" игрокам грех было жаловаться на непродуманный или поверхностный геймплей, однако к релизу сиквела ребята из CD Project RED обещают всячески его улучшить и доработать. И хотя каких-то радикальных перемен ждать не приходится, некоторые подвижки заметны уже сейчас. Первое, что сразу же бросается в глаза, — разработчики наконец-то научили Геральта прыгать. Отныне сильно отдающие маразмом крайней степени ситуации, когда невысокий трухлявенький заборчик становился для грозного ведьмака совершенно непреодолимым препятствием, навсегда останутся в прошлом. Скатертью дорожка, как говорится. Вообще, благодаря внедрению новых технологий (о них чуть позже) мир игры станет гораздо более интерактивным — Геральт сможет взаимодействовать буквально со всем, что наглухо не приколочено к полу, причем каждый предмет будет вести себя в четком соответствии с законами физики. Да-да, игру наконец-таки подружили с физическим движком Havok, что сулит множество интересных возможностей.

Но главное на самом деле не это, а то, как на его поступки будет реагировать народ. Поляки божатся довести интеллект электронных человечков до такого уровня, когда он сможет по-настоящему правдоподобно имитировать поведение живого человека, да так, что никакой TES 4: Oblivion и рядом не стоял. По большому счету, раньше было как: NPC готов был стерпеть любой пьяный дебош, если только он, дебош, не задевал его, NPC, драгоценную шкуру. Гипотетически можно было, например, обворовать чужой дом прямо на глазах у хозяина. Теперь о таких вольностях можно смело забыть — отныне все как в жизни. В зависимости от степени развязности поведения героя, окружающие его люди могут броситься защищать свое добро, убраться от разборки подальше или позвать охрану, а когда все закончится — начать прибирать учиненный беспорядок, при этом отколов какой-нибудь едкий комментарий или же обложив ведьмака последними словами.

Даже если вокруг не происходит ровным счетом ничего из ряда вон выходящего, "болванчики" не станут просто шататься без дела, а всегда найдут, чем себя занять. Стражники будут исправно нести службу (например, гоняться за каким-нибудь воришкой), а простые горожане — работать или просто болтать друг с другом "за жизнь". Кстати, раз уж зашла речь о разговорах, нельзя не упомянуть еще одно небольшое нововведение. Раньше во время диалога игра превращалась в интерактивное кино, теперь же такого не будет — реплики персонажей и варианты ответа появляются прямо на экране, безо всяких черных полос сверху и снизу. Таким образом, разговор не выбивается из общего течения игры, что значительно усиливает эффект присутствия.

Говоря прямо, звучит это все очень и очень многообещающе. Мягко стелют разработчики, да только периодически нет-нет, да проскакивает шальная мыслишка: "А вдруг не сдюжат и прогнутся под тяжестью амбиций?" Очень не хочется, чтобы их слова на поверку так и остались просто словами, особенно если учесть, что в прошлый раз зачет по дисциплине "живость мира" они успешно сдали.

FIGHT!

Еще одной отличительной особенностью первой части была боевая система. Основанная на определенной последовательности кликов мышкой, она делала бои чрезвычайно эффектными и при этом оставалась простой и доступной. В сиквеле разработчики решили ничего кардинально не менять (и правильно, зачем лишний раз изобретать велосипед, когда и БТР неплохо ездит?), ограничившись лишь мелкими вкраплениями новых элементов.

Во-первых, свою роль сыграло внедрение физического движка. Благодаря нему сражения станут еще более насыщенными и реалистичными. По части постановки боев на мечах у "Ведьмака" и раньше практически не было конкурентов (после игры многие фильмы с фехтованием начинали выглядеть, мягко говоря, бледно), теперь же их может не стать вообще. Разумеется, разработчики приготовят для нас обилие новых комбинаций ударов и добиваний.

Во-вторых, несмотря на то, что основанная на знаках магия ведьмаков никогда не была главным оружием охотников на монстров, в сиквеле заклинания обретут значительно большую роль, нежели раньше. Например, во время особо крупной заварушки можно будет телекинетическим ударом обрушить каменную стену, погребя под обломками сразу несколько противников. Ну, или скинуть "лишних" врагов в пропасть — кому как нравится.

Ну и наконец, главное нововведение в боевой системе — появление ставших уже классическими аттракционов "быстро-нажми-нужную-кнопку", то бишь Quick Time Events. Включаются они во время схваток с боссами и позволяют чрезвычайно эффектно и довольно жестоко разобраться с очередным врагом. Кровь при этом будет буквально заливать экран. Все очень сурово и мрачно. Впрочем, как и должно быть.

Выйду на улицу, гляну на село...

Во время разработки оригинального "Ведьмака" поляки из CD Project RED умудрились сотворить маленькое чудо. Никто не верил, что из престарелого движка Aurora Engine, на котором работала еще первая (!) Neverwinter Nights, можно выжать что-то более-менее пристойное по меркам 2007 года — вторая NWN стала тому ярким примером. Однако программисты и художники еще раз подтвердили свой профессионализм, благодаря которому визуально "Ведьмак" превзошел даже самые смелые прогнозы.

"Новому проекту — новые технологии", — очень здраво рассудили разработчики и наконец-то отправили BioWare'овский "моторчик" на заслуженный покой. В основе "Убийц королей" лежит пока неназванный движок собственной разработки CD Project, и, судя по имеющимся материалам, со своими обязанностями он справляется на все сто. Даже сейчас, задолго до релиза, игра выглядит довольно красиво, красуется четкими текстурами и высокополигональными моделями (среди которых, кстати, появился внушающий уважение огромный огнедышащий дракон), шейдерами последних версий, динамическими тенями, normal- и parallax-mapping'ом и кучей прочих страшных выражений. Кроме того, новый движок позволит второму "Ведьмаку" уверенно чувствовать себя на консолях. Компьютерщики обиженно дуются, лишившись еще одного хитового эксклюзива, а вот владельцы PS3 и Xbox 360 ликуют — теперь праздник пришел и на их улицу.

Уже сейчас "Ведьмак 2" видится потенциально очень крепким проектом. Хотя игра находится на довольно ранней стадии разработки (впрочем, вспомним, что первый "Ведьмак" добрался от alpha-версии до релиза всего за полгода), очень хочется верить, что разработчики не оплошают, и мы во второй раз получим отличнейшую RPG в замечательной вселенной, созданной фантазией польского писателя. Остается только запастись терпением — предположительно, "Убийцы королей" выйдут на большую охоту лишь в конце 2010 года, однако ради такого, согласитесь, не грех и подождать.

Алексей "Blackout" Апанасевич

виртуальные радости

Главный редактор — Анатолий Викторович Кирюшкин.
Шеф-редактор Павел Брель.

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. св. № 237 выдано Министерством информации РБ 07.04.2009 г.

Подписной индекс 63160 (инд.), 631602 (вед.). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-441. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распростран. (017) 289-37-13. E-mail: vr@nestormedia.com. Для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Тираж 18 737 экз. Подписано в печать 10.03.2010 г. в 21.00. Цена договорная. Заказ № 1102.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12